CAHIER SPÉCIAL : 8 PAGES DE PLUS !
3 pages de BD inédites + des infos sur : DEADPOOL

WWW.COMICBOX.COM

tsc

#3 | 25 F | 175 FB | 7,30 FS

SEPTEMBRE 98

COMIC BOX™

AVEC LES POSTERS DE SPAWN ET DE DEADPOOL

Qui est vraiment SPAWN®

PLUS
MARVEL KNIGHTS | GODZILLA | LE COMIC CODE

T. DANIEL KORRAD

COMIC BOX

Numero #3

Mensuel édité par **tsc** sarl
328, rue Saint-Jacques
75005 Paris

Tél. : 01 53 10 00 67
01 53 10 00 68
Fax : 01 53 10 00 81

Directeur de publication
Rédacteur en chef
Fabrice Sapolsky
(fsapolsky@comicbox.com)

Rédacteur en Chef Adjoint
Lise Benkemoun
(lise.benkemoun@comicbox.com)

Rédaction
Scooby Doo · Carina Rozenfeld
David Fakrikian
Xavier Fournier

Secrétaire de Rédaction
Carina Rozenfeld

Directeur Technique
David Bjaï
(ralph@comicbox.com)

Spirit of the PAO
Izod & Ralph

Flashage
Solution Fab'

Imprimerie
Sodim-Dulac (27)

Ditribution
NMPP

Service des ventes :
Promévente-Lauric Montfort
Chef de produit : Emmanuel Vinot
01 41 34 95 59 - 0 800 19 84 57
[réservés exclusivement aux marchands de journaux]

Au journal :
01 53 10 00 79

Publicité
BHT Conseil - Cendrine Sabine
01 30 16 04 41

Remerciements
Wanda Kolomyjec, Jim Criswell, Marianne Caruso, Richard Isanove, Gaëlle Guillot, Adeline Evens, Anne Fraikin, Sébastien Dallain, Elizabeth Delannoy, Tim Hemandez, Slawek Rozenfeld, Emmanuel Vinot, Planète Fan, Serge Sobelman, Scott Nybakken, Francis H., Alex K., Frank Devedre, Laurent et Vanessa Lévy.

ISSN en cours - CPPAP en cours
Dépôt Légal à parution

© 1998 **tsc** sarl. Les marques et personnages présents dans ce numéro sont la propriété de leurs éditeurs respectifs. Les articles engagent la responsabilité de leurs auteurs.

www.comicbox.com

SOMMAIRE

En Direct des USA 8

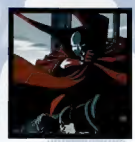
Cela va devenir une habitude. Pour se ressourcer, Marvel fait désormais appel sans vergogne à des studios indépendants, pour insuffler un nouvel élan à ses publications en perte de vitesse. Ce mois-ci arrive une nouvelle ligne de publications, les *Marvel Knights* supervisés par Joe Quesada & Jimmy Palmiotti.

Le Comic Code Authority 16

Organe de contrôle moral des comic books créé dans les années 60. Aujourd'hui en déliquescence. Comment concilier comics ravageurs et bonnes mœurs ? Histoire d'une autoflagellation destructrice. Avec, en prime, les cas français de censure de Fantask en 1967 à Strange jusqu'aux années 80.

A la Une... 20

Justicier ? Apôtre du Mal ? Vagabond ?
Qui est réellement Spawn ?
De sa création jusqu'à aujourd'hui, revivez avec nous la naissance d'un mythe moderne dans la culture comics, avec son créateur Todd McFarlane.



Et nos rubriques

NEWS 4
De Marvel à Image en passant par DC et les indépendants. Ils sont tous là !

CONTRÔLE D'IDENTITÉ 12
Qui est Richard Isanove ? Pas n'importe qui je vous l'assure. Sans lui, Darkness serait bien pâle !

LE HÉROS DU MOIS 13
Créé par Marc Silvestri, Darkness s'est imposé en moins d'un an partout où il a été publié. Portrait d'un "héros" ambigu.

COURRIER DES LECTEURS 34
Moins de pages ce mois-ci mais toujours autant de punch. Continuez...

GODZILLA 36
Méchant dino marin cherche public pour passer un bon moment. Godzilla n'est pas qu'un très médiocre film. Il a aussi été la vedette de médiocres comics.

LE CHOC DES TITANS 38
Wolverine vs Ripclaw : 'nuff said !

HOME OBJETS 40
Ils sont toujours beaux ces objets. Et pas la peine de nous demander si nous les vendons nous-mêmes, il y a des boutiques pour cela !

INITIATIVE COMICS 42
Sugar Comga, une convention Star Wars en Europe et Back-Up : que du bon.

CLICS ET CLAPS 43

- **CINÉ-VIDÉO** Godzilla cherche à s'imposer au ciné et Batman revient dans un long-métrage en vidéo.
- **MYTHO PICTO** A quoi ressemblera Spider-Man à l'écran ? On a parlé de Ben Affleck. Jugez vous-même.
- **BÉDÉCRAN** Calamity Jane, débarque pour réveiller les morts. Canal plus sort le grand jeu, avec en prime un guide TV.
- **GAMING BOX** Les meilleurs sites internet relatifs à Spawn sont là, ainsi que des infos sur les jeux mettant en scène vos héros préférés.

GUIDE DE LECTURE 48
Tous les comics de septembre : c'est la rentrée... réveillez-vous !

Dr PSYCHO 50
Ce mois-ci, vous comprendrez comment les super-héros font tout pour éviter le mariage. La corde au cou !

La couverture de COMIC BOX#3 (Spawn) est signée Tony Daniel et Conrad

Ce magazine ne peut être vendu sans son supplément COMIC BOX PLUS#1 avec DeadPool en couverture (par Ed McGuiness)

éditorial

<Des marginaux, des spéciaux et des bravos !>

Faut-il éviter de parler d'un sujet parce qu'il "fait" commercial ? Notre réponse est (et sera sans doute toujours) non. Choisir de consacrer 12 pages à Spawn ce mois-ci n'était pas une manière bassement commerciale d'attirer le chaland, mais une véritable volonté de vous faire pénétrer dans l'univers passionnément tordu de Todd McFarlane. Loin de la langue de bois et des querelles d'égo, l'artiste nous a livré ses confidences au cours d'une entrevue fleuve. Pour nous (pour moi en tous cas), cela a été le déclic. Tout comme Spawn, McFarlane est un ovni dans l'univers des comics. Un marginal dont la vision est unique.

Autre marginal, Deadpool a beaucoup de points communs avec notre "cover-boy" d'outre-tombe (un solitaire luttant avec ses démons intérieurs). Hasard du calendrier (sa série démarre en France le mois prochain), les pages de Comic Box s'ouvrent à lui... et de quelle manière ! Nous inaugurons ici une nouvelle pagination exceptionnelle – 60 pages – pour accueillir le mercenaire rigolard de Marvel.

Dans le cahier spécial baptisé "Comic Box Plus", publié en collaboration avec Marvel France, vous trouverez tout ce qu'il faut savoir sur Deadpool, avec, en avant-première, les 3 premières planches de sa série régulière. Nous avons planifié quelques autres "CBPlus" pour les mois à venir. A vous de nous dire si l'initiative vous plaît.

Pour finir, je voulais, au nom de toute l'équipe vous remercier de l'accueil, de l'abondant courrier et de la place que vous nous avez faite en si peu de temps. Grâce à vos remarques, le magazine s'étoffe et s'améliore au fil des mois.
Rendez-vous en octobre.

<Fabrice Sapolsky>

ERRARE HUMANUM EST

Dans COMIC BOX#2, quelques coquilles se sont glissées :

> Le dessinateur de *DarkChylde* n'est pas Randy Green, mais Randy Queen. Les deux en revanche, travaillent pour Image. Qu'ils nous excusent tous deux de cette confusion.

> The Tenth ne sera finalement pas publié par Semic. Marvel le proposera fin janvier sous le label Génération Comics.

> Semic ne proposera pas *Danger Girl* en octobre mais certainement au début de l'an prochain.

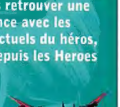
NEWS

30 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS

MARVEL FILMS AU FRIGO

Ça va mal pour les adaptations Marvel sur grand et petit écrans. Silver Surfer a été définitivement abandonné, et Captain America renvoyé aux calendes grecques pour cause de différend entre Marvel et le producteur, Saban Intl . sur la ligne éditoriale. Marvel refusait en fait que les aventures du vengeur étoilé se déroulent pendant la 2ème guerre mondiale, arguant que les jeunes américains ne pourraient pas retrouver une convergence avec les exploits actuels du héros, surtout depuis les Heroes Reborn.

BATMAN : TOMORROW SYNTAX : ERROR



Le Batman du prochain millénaire, toujours censé apparaître avant la fin de l'année, se nommera finalement "Batman Beyond". Selon Warner, "Tomorrow" (demain en anglais) aurait fini par engendrer la confusion lorsque la chaîne aurait eût à annoncer "retrouvez le Batman de Demain.., la semaine prochaine".

LE TIMBRE D'ACIER

Superman aura l'insigne honneur de figurer sur un timbre poste américain dès la fin du mois. Ce traitement est réservé aux icônes de la culture yankee dont l'homme d'acier fait évidemment partie.

Superman unplugged

Que se passerait-il si Supes pétait les plombs ? Il faudrait bien que quelqu'un se dévoue pour reprendre son job ! C'est l'hypothèse intéressante de *Team Superman*, un one-shot de 48 pages à paraître en décembre prochain chez DC. L'idée de Mark Millar, le scénariste, est que Superman ne parvienne plus à sauver les gens. Après un crash aérien qu'il n'a pu empêcher, Superman renonce à son rôle en demandant à Supergirl, Steel et Superboy de s'occuper de Metropolis.

Une moisson de prix pour Astro City

Les Will Eisner Awards (du nom du créateur de *The Spirit*) considérés comme les "Oscars du comic-book" ont été décernés le 14 août dernier à San-Diego (lors du Comicon Annuel). Les invités présents ont pu assister à un festival Kurt Busiek, dont la série *Astro City* (Homage Comics) a récolté 4 awards (meilleure série, meilleur épisode – le #10 –, meilleure histoire, meilleure couverture). A ces récompenses, il convient d'ajouter le prix spécial décerné à Alex Ross (le co-créateur d'*Astro City*) pour son travail sur la série *Uncle Sam* (Vertigo). Le reste des prix :

- Meilleure série humoristique et meilleure série étrangère éditée aux USA : Masashi Tanaka pour *Gon Swimmin'* (Paradox Press)
- Meilleur one-shot : *Hellboy christmas special*
- Meilleur auteur : Mike Mignola pour *Hellboy*
- Meilleur scénariste : Garth Ennis pour *Hitman* et *Preacher*
- Meilleur dessinateur-encreur : P. Craig Russell pour *Elric Stormbringer* (Dark Horse) et *Dr Strange : What is it That Disturbs You, Stephen ?* (Marvel)

Enfin, en marge de la compétition, un hommage fut rendu à Roz Kirby (feumme Jack Kirby) et à Archie Goodwin, par le biais de Tim Sale & Jeph Lœb, recevant un prix pour la mini-série *Batman : The long Halloween*.

Le mariage du siècle

Rob Liefeld, vient d'annoncer le mariage de sa société, Awesome Entertainment, avec HyperWerks, le jeune studio qui édite "Deity". Cette alliance ressemble bien à un mariage de raison entre deux compagnies qui avaient du mal à s'en sortir. Awesome gagne des manga-style-comics. Deity gagne Rob Liefeld et son savoir-faire. Est-ce équitable ?

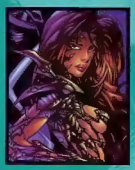
Fathom porté aux nues

La nouvelle bombe de Michael Turner a déjà fait craquer les américains. On parle de 250 000 exemplaires (!) vendus. Un score assez exceptionnel, mais explicable par le fait qu'avec trois couvertures différentes et des planches intérieures elles aussi différentes d'une édition à l'autre, les fans se sont sentis obligés d'acheter les trois versions. Notons que l'éditeur, Top Cow est assez coutumier de ce genre de coup marketing. L'an dernier, *Darkness* #11 s'était vu affublé de 11 couvertures alternatives !

Dans la même promotion que le fils de Krypton, on pourra également poster ses lettres avec Blanche-Neige et le Monopoly.

CHAISES MUSICALES

Randy Green sera finalement le nouveau dessinateur de Witchblade (succédant à Michael Turner) à partir du #26...



Gambit (Marvel) aura finalement sa série régulière l'an prochain. Steve Skroce (Youngblood, X-Man) a déjà commencé à plancher dessus... Brandon Peterson hérite des X-Men à compter du numéro 80 américain... John Byrne n'avait sans doute pas assez de travail avec deux séries de Spider-Man. Il présidera donc à la destinée de Hulk à partir de février 1999 (#475). Ron Garney assurera lui les dessins, laissant une place pour Doug Brathwaite sur Captain America : Sentinel of Liberty... Enfin Steve Epting (X-Factor), prendra les rênes de Superman après deux ans de chômage technique.

MARVEL COMICS Le retour ?

Il y a bientôt deux ans, Marvel était au bord du gouffre financier, se plaçant elle-même sous le "Chapter 11" de la loi américaine (équivalent à une sorte de redressement judiciaire volontaire). Après bien des tentatives pour relancer la machine et des querelles d'actionnaires, c'est Toy Biz, le fabricant de jouets licenciés des personnages de Marvel qui s'est porté acquéreur de la "maison des idées". Des restructurations sont dans l'air, mais au moins, la société survivra. Ouf ! Qu'est-ce que cela va changer pour nous autres lecteurs ? Absolument rien. Tout comme dans la période de crise, Marvel continuera de sortir ses comics en créant de nouveaux titres et en supprimant les moins vendeurs. L'éditeur entend bien conserver sa suprématie dans le secteur comics (même si DC vient de lui ravir la première place en parts de marché).

Cela fait un moment déjà que Marvel rationalise ses lignes de comics. Dans le détail, voici ce qui nous attend pour la fin de l'année :

• MARVEL KNIGHTS : les séries de la ligne co-éditées avec Event Comics continuent. Il y aura même certainement une série consacrée à *La Veuve Noire* écrite par Kevin "Nightwing" Grayson.

• THE SUPERNATURALS : Brian Pulido, le créateur de *Chaos!* Comics a concocté une mini-série avec des persos atypiques du Marvel Universe. Gargoyle, Werewolf by Night, Black Cat, Brother Voodoo et Ghost Rider seront sans doute des Vengeurs de l'horreur.

• SPIDER-MAN : il repartira à zéro dès octobre avec une série en moins et John Byrne en plus.

• X-MEN : Bishop quitte le groupe pour *Team X 2000*. Mais une nouvelle équipe prend place pour partir à la recherche du Pr Xavier, mystérieusement disparu.

LA JSA DÉPOUSSIÉRÉE

DC vient d'annoncer le retour de la Justice Society of America (la pré-JLA). Ses aventures se dérouleront dans le présent. L'avènement de cette nouvelle ancienne équipe arrivera d'abord à travers des numéros spéciaux (situés dans les années 40) puis dans une série régulière écrite par James Robinson. Arrivée prévue : printemps 99.

PLUS DE TRASH POUR MC FARLANE

Todd McFarlane est vraiment un garçon surprenant, non content de proposer une ligne de figurines aux couleurs des plus grands films gore (Freddy Krueger, Vendredi 13, Massacre à la tronçonneuse), le voici désormais brandissant une nouvelle série consacrée aux apôtres du Hard Rock. Ozzie Osbourne et Black Sabbath viendront bientôt rejoindre les poupées des très "graphiques" membres du groupe Kiss.

ARRETS EN SÉRIE

DC met un terme ce mois-ci à plusieurs séries aux ventes modestes : Young Heroes in Love, Chase, The Creeper, Power of Shazam! et surtout Green Arrow.

LA FORCE REVIENT

Dark Horse a programmé l'adaptation en comic-book du prochain Star Wars. Il s'agira d'une série en 4 parties (une par semaine pendant un mois) débutant le 19 mai 1999, soit deux jours avant la sortie du film.

la Deadpool MANIA frappe en octobre !

Le Mercenaire avec une attitude, *Deadpool* arrive en France le mois prochain (on va vous en rabattre les oreilles). Mais aux Etats-Unis, il est déjà la coqueluche des fans.
Cependant, comme tout le monde n'a pas l'air de se ruer sur ses aventures solos, Joe Kelly, le scénariste a eu l'idée du "Deadpool month". Et c'est ainsi qu'en octobre, Wade Wilson ira montrer sa cagoule presque partout. Cela donne en détail :

- **DEADPOOL TEAM-UP** : DP fait équipe avec un mini-DP : Widdle Wade son mini-clone ! 48 pages - Ecrit par James Fleder - Dessins de Pete Woods.
- **DEADPOOL : MISSION IMPROBABLE** : réédition en "Trade-paperback" (comprenez en album relié) des épisodes #1 à #5. Par Joe Kelly et Ed McGuiness
- **BABY'S FIRST DEADPOOL BOOK** : la première aventure de DP destinée aux moins de 5 ans.
Le mercenaire et un dinosaure s'écrasent sur une île déserte. Comment vont-ils s'en sortir ?
- **ENCYCLOPEDIA DEADPOOLICA** : tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur DP sans jamais penser à le demander. Un tour d'horizon des Deadpooleries les plus Deadpooliennes.

Carton Rouge

Marv Wolfman a piqué une colère à propos de Blade. Le film vient de sortir aux USA (le 11 novembre en France), et Marv, créateur du personnage, intente un procès à la production (New Line/Warner) et à Marvel. Il réclame 35 millions de dollars de dommages et intérêts pour l'utilisation de son personnage alors qu'il n'a pas touché la moindre royalty. Marvel se défend en arguant que Wolfman connaissait la règle *"tout personnage créé chez Marvel nous appartient"*. Or, Marv rétorque qu'en 1972, il n'était pas salarié de Marvel mais freelance. Epilogue et jugement très prochainement

L'équation de la création

Les rois de la pompe n'ont décidément aucun scrupule. Ils pillent le patrimoine comics d'autrui. Ce mois-ci, nous épinglons Paul Chadwick et son Concrete. Entre la pierre et l'acier : le béton ? La preuve par l'image !

Deux maisons pour Un corbeau

Ce n'est pas une, mais deux maisons d'édition qui vont publier les prochaines aventures de The Crow, le comic-book de James O'Barr.

Kitchen Sink Press qui publiait depuis quelques années les aventures d'Eric Draven (repris en France par Disjoncteur) continuera de diffuser des albums de 48 pages (à peu près 8 par an). O'Barr supervisera personnellement ces éditions toutes en noir et blanc et recrutera les artistes. Todd McFarlane Productions, publieront, quant à eux, une série en couleurs dérivée des films et de la nouvelle série TV intitulée *The Crow: stairway to heaven*. Le scénario a été confié à Jon J. Muth et en ce qui concerne les dessinateurs, il semble que McFarlane ait succombé à la dernière mode dans le milieu : pas d'artiste attitré mais une rotation de tous les dessinateurs de la maison.

Le futur selon DC

Ce ne sera ni la première, ni la dernière fois que l'on nous parle de futur possible dans les comic-books. DC est d'ailleurs expert en la matière avec ses multiples mondes passés et à venir. Mais cette fois, l'éditeur New Yorkais a décidé qu'il se tiendrait à ce qu'il a déjà publié sur le futur, dans le passé (vous me suivez ?) et il semble qu'un futur "officiel" soit de mise.

The Kingdom, est une mini-série de 7 one-shots à paraître dès décembre. Elle fait suite aux albums *Kingdom Come* et *Gog* parus en 96 et 97. Le scénariste des deux séries est d'ailleurs Mark Waid, un des nouveaux papes du comic-book.

Les rumeurs contradictoires ne cessent de circuler sur le contenu de *The Kingdom*. Comment cette série pourrait-elle devenir le futur officiel de DC si Superman est réellement mort à la fin de *Gog* et Captain Marvel dans *Kingdom Come* ? Waid annonce des surprises. Et clairement, il ne peut en être autrement.

Hulk rampant David souriant

Lançée à grand renforts de publicité aux Etats-Unis, la seconde série du Hulk, *Rampaging Hulk* va disparaître aussi vite qu'elle est arrivée. Marvel avoue pudiquement l'échec de ce "spin-off" proposant des histoires hors-continuité du goliath vert. Peter David, ancien scénariste de Hulk (pendant plus de 10 ans) ne s'est pas déclaré surpris par l'arrêt intempestif de la seconde série (il est vrai qu'il avait claqué la porte en partie à cause de cela). La situation de *Incredible Hulk* n'est pas moins préoccupante. Et David serait étonné qu'en cas de pantalonnade de la série originale, Marvel décide de ne pas faire repartir le comic-book au numéro#1

RESURRECTION

Le corps des Green Lanterns est mort mais pour combien de temps ? Chuck Dixon et Scot Eaton nous en diront plus en début d'année prochaine dans "Green Lantern : The new Corps" une mini-série en 2 parties.

LE RETOUR DE MR SMITH

Sa seigneurie Barry Windsor-Smith est toujours d'attaque. Il prépare activement un graphic novel, "The Monster", à paraître chez DC Comics au printemps prochain. Chic alors.

ALLONS AU SHI-NEMA

Selon nos confrères de Cinescape, Tom Berenger et Stephen Baldwin auraient été engagés pour rejoindre la sculpturale Tia Carrere sur le tournage de "Shi : The movie" qui doit commencer ces jours-ci.

MAJESTUEUX

Wildstorm remet le paquet sur ses super-héros. Alors que les WildCATS repartent au numéro#1 avec une nouvelle équipe, un de leurs membres, Majestic va obtenir sa propre série. Joe Casey (Cable) et Brian Holguin (Spawn) se chargeront du scénario et Ed McGuiness (Deadpool) des dessins. Ça promet ! Sortie en avril 99.

DAMOCLÈS DE MARVEL

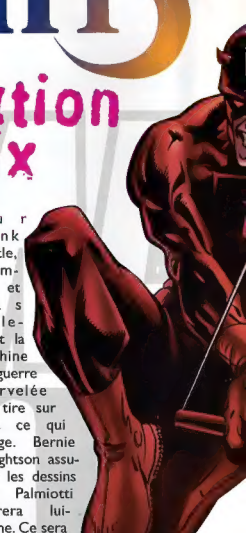
A combien d'exemplaires une série doit-elle vendre pour être rentable aux USA ? Chez DC le minima est de 18 000 exemplaires vendus. Mais chez Marvel, il faut écouler 35 000 comics pour survivre. Dernières séries à faire les frais du dégraissage : Alpha Flight et Heroes For Hire qui pourraient s'arrêter avant décembre.

en direct des USA

MARVEL® KNIGHTS

Génération remix

Marvel semble avoir trouvé la formule pour revitaliser des séries au bord de la mort : conclure des partenariats avec des "start-up" et s'assurer les services de leurs talents. Event Comics est l'heureux élu de la cuvée 98. Ses fondateurs Joe Quesada et Jimmy Palmiotti ont choisi 4 séries pour commencer : Daredevil, Punisher, Inhumans et Black Panther. Cela va-t-il marcher ? Oui, et voici pourquoi.



DAREDEVIL

Dans le jargon comic on appelle cela un relaunch. Un nouveau départ pour un titre en perte de vitesse depuis un moment. Après avoir vécu ses heures de gloire grâce à des artistes comme Wally Wood, Gene Colan, Fank Miller ou David Mazzuchelli, Daredevil, "l'homme sans peur" est plutôt au creux de la vague aujourd'hui. Marvel a bien tenté d'opérer quelques électrochocs ces dernières années en mettant en scène la "mort du héros" (un simulacre en réalité) puis sa résurrection dans un nouveau costume, mais rien n'a semblé enrayer sa chute. Le plus intéressant dans sa prise en charge par Event, est sans doute le fait d'avoir recruté le réalisateur Kevin Smith (*Clerks*, *Chasing Amy*), fan ultime de DD, qui saura certainement replacer le héros aveugle au top. Indéniablement la locomotive des titres Marvel Knights.

BLACK PANTHER

Popularisé dans les seventies en pleine période de *Blaxploitation**, la Panthère Noire s'est vite affirmée comme le seul héros noir d'envergure (il y avait aussi Power-Man mais il n'est pas si noble). Roi du minuscule Etat du Wakanda en Afrique, T'Challa est un de ces personnages que les fans voulaient revoir. Un temps membre des Vengeurs, ce n'est qu'en Afrique que la Panthère Noire se trouve à son aise. Il n'a aucun pouvoir particulier mais perpétue la tradition du héros au service de son peuple, véritable gardien de la Justice (les comic-fans le comparent parfois au Phantom). Dans cette nouvelle série, T'Challa débarque aux Etats-Unis, dans la jungle urbaine. Il doit enquêter sur la mort d'un proche. Le jeune scénariste black, Chris Priest, a mis les nouvelles aventures de Black Panther à la portée des jeunes noirs américains. Ils ne pourront peut-être pas s'identifier à T'Challa, mais ils le comprendront. Au dessin, Mark Texeira a choisi l'option "réaliste". Les premiers croquis sont même assez époustouflants.

PUNISHER

A quoi cela sert-il de réintroduire un personnage comme le Punisher ? Créé dans les années 70, utilisé à outrance dans les années 80 (dans l'Amérique de Ronald Reagan, George Bush et Rambo, il faisait couleur locale !) Frank Castle n'est plus vraiment en phase avec la société actuelle. Le pari audacieux de Quesada & Plamiotti est de déplacer le personnage de son univers mafieux vers celui des X-Files ! Avec du surnaturel et des démons, cela risque d'être vraiment original. L'autre but des scénaristes, Tom Sniegoski et Christopher Golden, est de porter un peu plus l'attention sur Frank Castle, l'homme, et pas seulement la machine de guerre écervelée qui tire sur tout ce qui bouge. Bernie Wrightson assurera les dessins et Palmiotti encrera lui-même. Ce sera génial ou stupide. Dans tous les cas, convaincre sera dur. Surtout en quatre petits numéros.

INHUMANS

Voilà le plus gros pari des Marvel Knights. Faire renaître la famille royale des Inhumains, créée par Stan Lee et Jack Kirby. Qu'est-ce qu'un Inhumain ? Cette maxi-série de 12 numéros tentera de répondre à une kyrielle de questions sur l'humanité. Ce sera une sorte de parabole de notre monde avec des personnages de fiction. Jusqu'ici, la famille royale d'Attilan dirigée par Flèche Noire n'a été perçue que comme des dieux de seconde zone parasitant les aventures des Fantastiques. Laissons à Paul Jenkins et Jae Lee le bénéfice du doute. Wait and see !

<Fabrice Sapolsky>

** Terme utilisé dans les années 70 pour décrire l'exploitation des blacks dans les médias*

Les "Heroes Reborn" étaient produits en Californie. Nous, nous travaillons main dans la main avec Marvel.
Joe Quesada

Avoir la grosse tête nous prendrait trop de temps. On fait notre job le mieux possible et ça s'arrête là.
Jimmy Palmiotti

Comic Box : Comment vous est venue l'idée de Marvel Knights ?

Jimmy Palmiotti : Joe et moi avons été approchés par Marvel qui souhaitait utiliser le savoir-faire de notre compagnie, Event, pour faire une nouvelle série avec d'anciens personnages. L'idée de Marvel Knights est venue, et avec elle le vœu d'en faire un label, un groupe de séries.

C.B. : Quand était-ce ?

Joe Quesada : Nous avons commencé les négociations en septembre dernier avec Joe Calamari, le président de Marvel, et le premier comics sort un an après. Nous avons discuté d'un projet lors d'un déjeuner, ce qui nous a amené à un autre déjeuner, puis à un troisième déjeuner et finalement à un dîner où Joe Calamari nous a fait une proposition qui nous paraissait intéressante.

C.B. : Vous avez dit que Marvel vous a laissé choisir les personnages que vous vouliez, cela a-t-il été difficile d'obtenir Daredevil ?

Jimmy : C'était un des personnages que nous voulions depuis le début, comme les Inhumains. Joe et moi étions effectivement de grands fans de Daredevil quand nous étions petits. Mais pour les autres, comme Marvel avait déjà des projets en cours, le choix s'est restreint de lui-même.

C.B. : Justement, comment avez-vous choisi les autres personnages de Marvel Knights ?

Joe : Concernant les Inhumains, je trouve que ce sont les personnages les plus cools qu'aient créés Jack Kirby et Stan Lee. Ils ne sont pas classiques et le fait qu'ils soient une famille de superhéros les rend encore plus intéressants. Pour Black Panther nous pensons que c'est un bon personnage, qu'il a de la classe, mais qu'il a été un peu sous-exploité par les auteurs.

Jimmy : Quant au Punisher, j'ai une longue histoire avec ce personnage. Lorsque j'ai commencé à travailler chez Marvel, le Punisher était le seul comics que je faisais, mais je crois que j'étais resté un peu frustré par rapport à ce personnage. Donc au moment de choisir ceux de Marvel Knights, il est arrivé naturellement. D'ailleurs l'un des premiers projets où nous avons travaillé ensemble Joe et moi c'était sur des couvertures du Punisher.

C.B. : Qu'est-ce qu'apporte de spécifique un réalisateur comme Kevin Smith ? C'est vous qui avez choisi de travailler avec lui ?

Joe : Oui, c'est nous parce que nous sommes amis avec Kevin depuis des années. Il a l'habitude de nos comics. Quand Jimmy et moi avons créé Ash, nous lui avions demandé de travailler avec nous et il en était ravi, mais nos emplois du temps ne concordaient pas. Puis l'idée de Marvel Knights est arrivée et il a commencé à apporter des idées. Je crois qu'on voit son style dans la façon de parler des personnages. Il évite les clichés, du fait de ses habitudes de travail au cinéma, les dialogues qu'il écrit sont très naturels.

C.B. : Marvel sort juste de problèmes financiers importants, on a longtemps parlé de banqueroute, cela a-t-il affecté la préparation de Marvel Kights ?

Joe : Non, pas du tout. Ils nous ont dit "Vous bossez vos comics, vous restez concentrés et vous ne vous préoccupez pas des affaires politiques de Marvel, ça va s'arranger". On leur est reconnaissants pour ça et on a suivi le conseil en essayant de faire le meilleur travail possible.

C.B. : Les Heroes Reborn se sont arrêtés au bout d'un an, vous n'avez pas peur de subir le même traitement et de vous voir mettre à la porte de chez Marvel plus vite que prévu ?

Joe : Non, pas du tout. Ce n'est pas du tout le même cas de figure parce que nous travaillons dans la continuité avec Marvel, que nos comics sont réalisés dans les bureaux de Marvel, alors que les Heroes Reborn étaient produits en Californie et que bien souvent le staff de Marvel ne les voyait même pas avant la mise sous presse. Nous travaillons main dans la main avec l'équipe éditoriale de Marvel, même si nous traîtons avec eux comme avec n'importe quel client.

C.B. : Vos bureaux sont situés chez Marvel ?

Jimmy : Oui, nous avons un espace Event dans les bureaux de Marvel.

Joe : Pour que notre collaboration soit vraiment fructueuse, Marvel voulait que nous soyons vraiment à côté d'eux, et ils nous ont mis à disposition des bureaux. Bien entendu,

"Nous avons choisi des artistes qui savent ce qu'ils veulent faire. Ils n'ont pas besoin qu'on leur tienne la main, (...) Vous leur donnez une histoire et ils savent quoi en faire !"

Event reste séparé de Marvel.

C.B. : Parlons un peu d'Event, avez-vous le temps de mener à bout d'autres projets ? On parle par exemple d'un comics de Black Widow alias la Veuve Noire ?

Jimmy : C'est effectivement un projet sur lequel nous travaillons, mais ça ne sortira pas avant début 1999. La scénariste serait Devin Grayson, elle travaille beaucoup pour les comics de DC en ce moment (sur *NightWing*-ndlr), mais c'est le premier truc qu'elle fait pour Marvel. Le dessinateur serait J.G. Jones, qui travaille en ce moment au crossover *Painkiller Jane/Darkchylde* qui doit paraître en octobre. Il n'est pas encore très connu, mais nous sommes vraiment persuadés qu'il va très bientôt faire partie des grands.

Joe : Devin aussi, c'est une scénariste fantastique. Les talents ne se font pas en une nuit. D'ici un an, ils auront travaillé sur de gros projets de l'industrie du comics et on verra la différence. J.G. Jones est un grand artiste, il transcende les styles : le comics américain, la BD européenne, c'est comme si Mike Mignola rencontrait Malo Manara. Il a un trait qui plaît aux autres artistes et aux fans en même temps, c'est rare.

C.B. : Justement, comment travaillez-vous avec les autres artistes que vous choisissez pour vos séries, vous leur dites ce que vous voulez, vous les laissez faire ?

Joe : Nous avons choisi des artistes qui savent ce qu'ils veulent faire : Jae Lee, Mark Texeira n'ont pas besoin qu'on leur tienne la main, ce sont des professionnels ! Vous leur donnez une histoire et ils savent quoi en faire !

C.B. : Vous n'essayez pas de découvrir des talents ?

Jimmy : Si, bien sûr, J.G. Jones par exemple n'a pas encore pu donner la mesure de son talent, il a fait un ou deux bouquins mais Marvel Knights devrait lui permettre de vraiment se faire un nom. Par ailleurs, nous essayons de fidéliser le public par les histoires, pas seulement grâce aux noms des gens qui font les comics.

C.B. : Quels sont exactement les projets d'Event pour les mois à venir ?

Jimmy : En septembre-octobre nous avons *Painkiller Jane/HellBoy*, et le crossover *Painkiller Jane/Darkchylde*, *Painkiller Jane #0* par Brian Augustyn et Amanda Conner sera pour novembre, et *Ash #1* par James Robinson, Joe et moi-même est prévu pour décembre.

C.B. : Alors vous ne dormez pas la nuit !

Jimmy : Non, pourquoi vous voulez aller quelque part ? (rires)

C.B. : Vous avez écrit dans Marvel Knights que vous vous considériez comme deux dingues qui ont beaucoup de chance d'être là où ils sont, vous le pensez vraiment ou c'est juste un moyen de ne pas avoir la grosse tête ?

Joe : Non, on le pense vraiment, on est vraiment dingues, et on ne sait pas comment on est arrivés là !

Jimmy :Avoir la grosse tête et s'occuper de son ego nous prendrait trop de temps. On fait notre boulot le mieux possible, et ça s'arrête là.

C.B. : A vous entendre, vous vous complétez un peu comme des jumeaux, parlez-nous un peu de votre amitié...

Jimmy : Nous nous sommes rencontrés en 1991 à une convention. Et nous avons travaillé sur plusieurs

THIS IS JOE QUESADA & JIMMY PALMIOTTI TELLIN' ALL OF YOU TO PICK UP ALL FOUR, ALL-NEW, ALL-COOL MONTHLY MARVEL KNIGHTS BOOKS!
THAT'S RIGHT! MONTHLY!
DAREDEVIL#1
Kevin Smith, Joe Quesada & Jimmy Palmiotti
INHUMANS#1
Paul Jenkins & Jae Lee
PUNISHER#1
Christopher Golden Tom Sniegoski Bernie Wrightson & Jimmy Palmiotti
BLACK PANTHER#1
Christopher Priest & Mark Texeira
The SEPTEMBER Belushi & Smith
MARVEL KNIGHTS
www.marvel.com

Joe Quesada et Jimmy Palmiotti n'hésitent pas à "sacrifier" leur image dans une pub pour Marvel Knights !

projets ensemble, mais pas forcément sur des comics avant de fonder Event. On était juste un duo de travail comme les autres entre un dessinateur et un encreur. Avec comme modèle Jack Kirby et Joe Sinnott par exemple. Et on s'est rendu compte qu'on faisait du meilleur travail ensemble que séparés.

C.B. : Vos carrières avant la création Event sont assez peu connues…

Joe : Avant j'étais musicien à New York, je composais, je chantais et je faisais des petits boulots pour survivre ! (rires) Je voulais faire un métier artistique depuis longtemps, mais je ne savais pas très bien lequel. J'avais fait une école d'art, mais depuis que j'en étais sorti, j'avais casé mon diplôme dans un placard et c'est tout. Et je me suis de nouveau intéressé aux comics quand j'ai lu ces trois bouquins : *Dark Knight* et *Daredevil* de Frank Miller et *Watchmen* d'Alan Moore.

Jimmy : Moi j'ai commencé par travailler dans la publicité à New York. Je faisais de l'illustration et de la retouche de photos dans une agence. Puis en 1991, j'ai décidé d'arrêter et de travailler à plein temps dans l'industrie du comics, et je pense que c'était une bonne décision.

C.B. : Finalement vous n'étiez pas des fans purs et durs de comics ?

Jimmy : Si, on en lisait beaucoup tous les deux, moi peut-être encore plus que Joe d'ailleurs, même si j'ai arrêté pendant dix ans environ.

Joe : J'ai arrêté de lire des comics juste après ma première expérience sexuelle avec moi-même ! Non je blague ! (rires)

C.B. : Vous avez l'air de vous amuser tout le temps, êtes-vous inquiets de la réaction des fans à propos de Marvel Knights ou restez-vous cool par principe ?

Joe : On le prend toujours cool. On a des fans, des critiques, on ne peut pas plaire à tout le monde de toute façon. L'important c'est d'être content des comics qu'on fait, de se faire plaisir.

Jimmy : On aime bien se faire plaisir (rires).

C.B. : Comment cela s'est-il passé avec les fans à San Diego ?

Jimmy : Il y en avait beaucoup, mais de ce point de vue là c'était mieux à Chicago, à la Wizard Convention en juillet. A San Diego on n'avait pas vraiment l'impression que le comics était au centre de la convention. Il y avait trop de choses à vendre… On aurait dit un marché géant avec quelques invités. Alors qu'à Chicago il y avait une ambiance plus sympathique.

Painkiller Jane et DarkChylde : deux garces dans un seul comic-book !

Joe : Je crois que c'était dû aux organisateurs de ces conventions. A Chicago ils ont laissé rentrer les enfants de moins de douze ans gratuitement, à San Diego ils devaient payer 20 dollars. Or, nous avons besoin de ce sang neuf, il faut qu'ils puissent avoir accès aux comics.

Jimmy : A Chicago en plus, l'équipe organisatrice était très présente, ils venaient nous voir, nous demandaient si on avait besoin de quelque chose, etc. A San Diego on n'a vu personne ! C'était plus froid.

C.B. : C'est paradoxal, avant on disait que c'était San Diego la grande convention de l'été !

Joe : Ça l'est en termes de nombre de visiteurs, mais ça n'en fait pas la meilleure en termes qualitatifs.

Jimmy : A Chicago on ne sentait pas trop le côté business, on avait plutôt l'impression que tout le monde était là pour supporter l'industrie du comics. Il y avait beaucoup de choses pour les fans, des jeux, etc. donc c'était bien pour nous.

Entretien réalisé par <Lise Benkemoun>

contrôle d'identité

Richard Isanove

Profession : coloriste
Age : 30 ans
Base d'opération : Los Angeles
Identité : secrète
Pouvoir : remplacer les meilleurs au pied levé

Il a colorisé :
Witchblade, Arcanum, Darkness, Ascension et Fathom. Mais également Shi (#5 et 6), Vampirella #10, des couvertures de Cable et de séries DC, des pages de X-Men. Et ça ne fait que commencer !

Ses revendications syndicales : dormir la nuit. Mettre de la couleur là où ce serait bien terne en noir et blanc.

Richard Isanove. Retenez bien ce nom : aujourd'hui il ne vous dit trop rien, d'ici peu, il sera sur toutes les lèvres. Alors, qui est cet homme ? Le seul frenchy* ou presque qui ait réussi à se faire une place dans le comics américain. D'ailleurs, malgré les années, on lui fait toujours les mêmes blagues stupides sur les français qui ne se lavent pas et les françaises qui ne se rasent pas sous les aisselles etc. Lourd !

Après avoir fait les Arts Déco en France, Richard décide d'aller étudier l'animation aux Etats-Unis. Pourtant, le destin aidant, il se retrouve… comme il en rêvait lorsqu'il avait six ans, à travailler dans le comics. Ce sera chez Top Cow, à Los Angeles, sous la houlette d'un pro de la couleur : Brian Haberlin (lire itw dans Comic Box #2 si vous ne le connaissez pas). Néophyte sur Photoshop, il apprendra rapidement les ficelles du métier, jusqu'à se retrouver en 96-97 à la place de son formateur (parti créer Avalon, son propre studio), directeur artistique de chez Top Cow, oui Monsieur ! Mais, trouvant que cela lui occasionnait trop de travail administratif et une énorme pression pour un tout jeune marié, Richard Isanove a finalement décidé de continuer à travailler en freelance. Et ça marche plutôt bien puisque les plus grands studios font appel à lui : DC vient de lui confier les couvertures de JLA et Marvel, les pages de la série X-Men. Sans compter que Top Cow fait toujours appel à lui. Perfectionniste, il admet que les rythmes de production sont assez durs : *"On travaille au moins 12 heures par jour, d'autant plus qu'on est au bout de la chaîne et qu'il faut rattraper le retard pris par les dessinateurs…"*. Pas de doute là-dessus, tous les coloristes sont d'accord ! D'ailleurs, malgré une concurrence acharnée, Richard assure qu'ils sont assez solidaires : *"Avec Jonathan D. Smith par exemple, on se téléphone une heure par jour environ !"*

Franchement gentil en plus d'être talentueux, il est très apprécié dans le métier. L'un de ses complices les plus proches n'est autre que Brandon Peterson (Arcanum), qu'il a d'ailleurs retrouvé chez Awesome, avec Batt (ex-jumeau de David Finch et co-créateur d'Ascension) pour Glory, une série écrite par Alan Moore, qui n'a pas été publiée faute de sous, sniff ! et dont ceux qui l'ont vue disent le plus grand bien ! Modeste et enthousiaste, il avoue qu'il a l'impression d'être passé de l'autre côté du miroir : *"J'achète mes comics tous les mois, comme quand j'étais petit, mais en même temps je peux très bien me retrouver dans un ascenseur ou à une convention avec un McFarlane, un Jim Lee, un John Buscema etc. qui étaient mes idoles, et ils savent qui je suis ! Et il n'y a pas si longtemps, j'ai vu des pages que j'avais faites, publiées dans Titans qui était mon magazine préféré quand j'étais jeune !"*.

Conclusion chers lecteurs, si vous avez du talent, tous les espoirs sont permis !

<Lise Benkemoun>

*(petit français)

LE HÉROS DU MOIS

The Darkness

Vrai nom : Jackie Estacado
Age : 21 ans
Poids : 88 kg
Taille : 1m86

Amis : Darkus, Jenny, Don Franchetti, Zack et Kurt

Ennemis : Witchblade, The Angelus, Claudia, Sonatine, les darklings et Les Brotherwood of Darkness

Première apparition : Witchblade 10

ORIGINES

La vie a mal commencé pour Jackie. C'était un orphelin, battu par les responsables de son orphelinat. C'est son oncle qui va le tirer de là, mais ça ne l'empêchera pas de mal tourner puisqu'il va devenir tueur à gages pour le compte de la Mafia.
C'est à l'âge de 21 ans qu'il acquiert les pouvoirs et devient l'hôte du Darkness, une force mystique opposée au Witchblade (que porte Sara Pezzini dans la série du même nom). En réalité, les pouvoirs du Darkness se transmettent dans sa famille de père en fils, dès que le père a procréé, il transmet ses pouvoirs et meurt aussitôt.
Les pouvoirs du Darkness sont très puissants et meurtriers, mais ne se manifestent que dans le noir le plus complet.
Pour Jackie, l'apprentissage de ses pouvoirs reste une découverte de chaque jour et il se retrouve involontairement pris au milieu d'un combat qui oppose the Brotherhood of the Darkness dirigé par Lord Sonatine qui essaye d'attirer Jackie de son côté et d'exploiter ses pouvoirs, et de l'autre, The Angelus, dont le but est d'éliminer le Darkness.
Des liens encore inconnus l'unissent au Witchblade, mais ce mystère devrait être rapidement résolu.

RECEMMENT DANS DARKNESS

Au milieu du crossover *Liens de famille* (*Darkness*#9-10, *Witchblade*#19-20), Jackie a perdu les pouvoirs du Darkness au profit de Ian Nottingham. Ce dernier a également pris possession du Gant Witchblade de Sara Pezzini (il est le seul homme à l'avoir porté, du reste). Compilant les forces, Nottingham devenait invincible. Alliant leurs forces Sara et Jackie tentent de récupérer leurs pouvoirs. Mais seul Jackie y parvient. Après un court répit en famille, Darkness doit maintenant affronter Sonatine auprès duquel il réclame vengeance.

ET EN PLUS...

Le Darkness est le pendant masculin du Witchblade. Il se transmet depuis des générations. L'occasion de publier des générations de nouveaux comics sur les anciens porteurs du Darkness. Le premier volume signé Brian Haberlin et Whilce Portacio est paru il y a peu chez Semic.

Petites Annonces

Vous la vouliez…vous l'avez eue ! Une pleine page de petites annonces. A tous les collectionneurs, bonne pêche !

Achète Spawn 1 à 3 et Battle Chaser 1 - Hugo Wyler - hugowyler@hotmail.com ou 2 rue de la Giraudière - 69530 Brignais

Achète Spider-Man 1 à 15, Spider-Man Extra 1 à 7, Marvel Mega 1, Marvel 2, et Marvel Crossover 6 et 7, tous chez Marvel France. Plus les albums Spider-Man chez Sémic sauf #16, et la min-série Facteur X chez Sémic Possibilité d'échanges contre d'autres séries en français, dont X-Men 16. Liste sur demande accompagnée d'un timbre pour la réponse à Bon Geoffrey : 93 A, rue de Labaille, 6180 Courcelles, Belgique.

Vends nombreux comics Marvel, DC, Image, Darkhorse, liste sur demande avec un timbre à Bernard Imbert, 18, allée de la rubine, 38640 Claix.

Achète bon prix nombreux albums couleurs et noir et blanc Artima Aredit (Marvel et DC), cherche Nova 1 et 2, Spécial Strange 7, 8, 11 et nombreux Strange. Contactez Sébastien aux heures de repas au 04 90 60 53 06.

Echange X Men saga #6 "Les évadés de l'espace" contre Fantastic Four version Heroes Reborn #1, 2 ou 3. Appeler au 03 86 36 28 34.

Vends Strange, Spécial Strange, Strange origines. Liste sur demande avec enveloppe timbrée. Sébastien Kuhn 45 rue Félifeu 95100 Argenteuil. Tél : 06 86 55 33 85.

Vends comics Image (Darkness, Nova, Titans, DV8, Youngblood, Collection Image 1 et Marvel (Facteur X, Serval, Cable), X-Men saga (Sémic), Spider-Man, Venom etc. Tél : 05 53 87 08 25.

Achète Spécial Strange, Strange, Nova et toutes autres publications françaises. Vends trading cards Onslaught et Amalgam ainsi que comics US Uncanny X-Men et X-men (50 environ). Anthony Pasquet : 3, villa Les Polognes N° 175 - 94460 Valenton.

Recherche pour échange véhicules, figurines BD et K7 vidéo se rapportant au superhéros des univers Marvel et DC : Ligue de justice, les jeunes titans, Flash, Les Super Amis, Wonder Woman, Hercule, les Vengeurs, les Défenseurs ; l'escadron des étoiles, Spider-Man, Batman, Superman, James Bond, Star Wars nouvelle version, etc. uniquement par lettre Yves Coutailhac 11, Bd de la république 34350 Vahas-plage.

Particulier vend planches originales de comics à partir de 350 F et de nombreux comics à 5F pièce. Jean-Louis Soulier: quartier Briançon route de Lumières, 84560 Menerbes ou laissez un message à jeanlouis.soulier2@wanadoo.fr.

Lecteurs des Vosges, faites-moi signe, je voudrais échanger, voir vendre ou acheter de nombreuses BD Marvel, DC ou Sémic en version française. Patrice Zenati: 29, rue de Provence 88400 Gerardmer.

Recherche Marvel n°1, 2, 3, 4 (1970), + jouets Spider-Man de marques Mattel, Mego, Palitoy, Lansay, Toy Biz, Corgi. Recherche Venom et Carnage de la marque Toy Biz/Lansay uniquement dans leur boîte – échanges possibles. Faire offre au 03.27.48.02.42 ou écrivez-moi Birembaut Olivier 3, les Mésanges, le Limon - 59230 St-Amand-les-Eaux

Achète figurines de Hulk, Dr Strange, Captain America
Vends : cartes DC plastifiées 5frs le lot de 6 cartes, cartes X-Men 8frs le lot de 5 cartes. Comics Iron-Man 2, 3, 4, 5, 6 50frs le lot. X-Factor 45, 46 20 frs le lot. Contacter Hugues au 05.63.41.94.54

Vends nombreux comics en VO (Marvel, DC, Image…), et tradings Cards en sets complets ou à l'unité. Samuel Lebel, 12, rue du Moulin du Gué de Pont 60300 Senlis

Vends Portfolios série limitée Cyber-Force et Stormwatch et comics VO Batman vs Predator, Electra mini-série "Root of Evil" et "Sin City", a Dame to Kill For (6 n°) Contacter Lilian Tassin 182, rue Lafayette 75010 Paris Tel : 01.42.09.53.11

Recherche Serval 1 à 9 ou toute aventure le concernant. Demander Romain au 01.46.04.64.71.

Vends VI Spider-Man n°1 (semic), 2099 n°14 à 32 et Méga-crossovers (Croisade Cosmique, Guerre du Pouvoir, DC vs Marvel) - Achète : jouets "McFarlane Toys" (séries Spawn ou Total Chaos) Ecrire à Cédric Asna 3, rue Emparayre 09250 Luzenac Tel : 05.61.64.43.17.

Achète Strange du n° 1 à 63, Spécial Strange n°6 à 81, Album X-Men 1 à 12, Album X-Men Kazar, figurines Marvel (encore sous blister si possible)
Téléphoner à Maël au 02.98.83.42.24. Ou écrire à Maël Peron, Street-Nevez 29890 Plouneour-Trez

Cherche : Album Les Gardiens (The Watchmen), éditions Zenda, Album the Dark Knight Return ed. Zenda. Catwoman n°3, 5, 6, 56, Annual n°1, at toute parution internationale de Catwoman à prix raisonnable. Cherche également Album Comics USA n° 1 à 12, 14, 16, 18 à 23, 25, 27, 28, 30, 31, 33, 35 et Batman-Man Bat tome 3 éd. USA.
Vends nombreux numéros de Strange, Titans, Nova, Special Strange, Strange Origine, VI Semic et Aredit. Liste contre enveloppe timbrée à adresser à Pascal Cibois, 50, rue Porche-fontaine, 94370 Sucy-en-Brie

Recherche les premiers n° de la version intégrale Serval aux éditions Semic, de plus pour les personnes voulant faire des échanges, je peux envoyer ma liste en appelant Nicolas au 03 83 17.21.37.

Echange nombreuses revues Semic et Marvel France (relativement récentes) contre Generation X 4, X-Men 14, Wolverine 55, Marvel Top 7, The Coven 1, Supreme 1, Kaboom 1 et Ascension 1.
Ecrire à Christophe Leduc - 706, chemin du Sucy Blanc 06610 La Gaude (joindre une enveloppe timbrée pour la liste complète). Possibilité de correspondance suivie avec un fan de Marvel et de jeux vidéo (Sega particulièrement).

Particulier vend comics américains. Plus de 5000 différents, tous éditeurs (Marvel, DC, Image, Dark Horse et indépendants) à des prix "amateurs". Ma liste est envoyée gratuitement sur simple demande à Hervé Pierre - 2, Froin -33240 Perissac Tel : 05.57.74.39 52, toute la journée, même en soirée.

Recherche depuis des années le Dr Strange Classic Hors Série n°2 paru chez Arédit en 1984. Si vous le possédez et désirez me le vendre, contacter Luc au 02.41.44.12.44. ou écrire à Luc Rambaud, 20, place Jean XXIII 49000 Angers.

Recherche le n°106 d'Alpha Flight. Vincent Sailly : 11, rue E. Zola, appt. n°2 - 62117 Brebières - Tel/Fax : 03.21.73.11.29.

Vends collection de comics Lot SPAWN (1 - 37) : 1200 F - Astro city mini serie, The Maxx, Wolverine 1, Uncanny X-men 266, Amazing Spider-man 120, Dawn 1 Cry for dawn, X-files, Groo + de 200 comics Liste sur demande Tel 05 61 25 23 51 (Toulouse) gourvy@infonie.fr

J'aimerai entrer en contact avec des dessinateurs(trices) de bon niveau, avec une vision large de la BD, futurs professionels pour échange de points de vue.
Fortena Mackendy
109, rue Henri Barbusse, 92110, Clichy

Bulletin d'abonnement - A découper ou à photocopier

NOM
Prénom
Adresse

Code postal Ville
Date de naissance Sexe

aux **100 premiers** nouveaux abonnés **Un album Spawn* OFFERT**

☐ Oui, je m'abonne pour 6 mois à COMIC BOX (6 numéros) pour 130 F (soit un numéro gratuit)
☐ Oui, je m'abonne pour 1 an à COMIC BOX (12 numéros) pour 250 F (soit 2 numéros gratuits)
☐ Je souscris un abonnement de soutien à COMIC BOX (12 numéros) pour 500 F
☐ Abonnement à COMIC BOX (12 numéros) tarif DOM-TOM/ETRANGER 320 F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC -COMIC BOX,** 328 rue Saint-Jacques 75005 Paris par :
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

*Album Bashy contenant les épisodes 12 à 15

LE COIN DES ABONNÉS

COMIC BOX CLUB

120 Frs* la figurine
400 Frs* les 4 figurines

* Frais de port en sus

Ce mois-ci le Club des abonnés Comic Box vous propose de plonger dans l'univers de Witchblade avec des figurines signées par Clayburn Moore. Mesurant environ 16 cm, elles sont accompagnées d'un socle et d'une arme.

4 modèles disponibles :

- ***Sara Pezzini***
- ***Medieval Witchblade***
- ***Kenneth Irons***
- ***Ian Nottingham***

commandables séparément ou en coffret

Bon de commande - A découper ou à photocopier

NOM .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal Ville

- ☐ Figurine Witchblade (120 F)
- ☐ Figurine Medieval Witchblade (120 F)
- ☐ Figurine Ian Nottingham (120 F)
- ☐ Figurine Kenneth Irons (120 F)
- ☐ Coffret 4 figurines (400 F)

Total de ma commande :	..... F
Frais de Port 1 figurine :	30 F
Frais de Port coffret :	50 F
TOTAL	..... F

Je joins mon règlement à l'ordre de **TSC -COMIC BOX,** 328 rue Saint-Jacques 75005 Paris par :

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-Cash

OFFRE RÉSERVÉE AUX ABONNÉS

CENSURE

ATTENTION !

Si vous possédez des comics en anglais chez vous, vous avez sans doute déjà remarqué ce petit logo noir en forme de A qui trône sur la couverture. Ce signe, qui n'a rien à voir avec le Captain America, est le symbole de la toute puissante censure US... Attention, le code vous surveille !

CACHEZ CE DESSIN QUE JE NE SAURAIS VOIR

Depuis la nuit des temps, l'homme a toujours voulu censurer son prochain. Dieu, lui-même, interdit à Moïse toute représentation de son apparence. Le XX[ème] siècle voit triompher le monde des images. Les comics books, dans une Amérique qui ne connaît pas encore la télévision, deviennent la mythologie moderne. C'est l'époque créative des Batman, Superman, des histoires fantastiques. La guerre contre l'Allemagne Nazie aidant, les jeunes bédéphiles, participent, à leur manière, à l'effort de guerre en se ruant sur les aventures du Captain America. Personne ne trouvait rien à y redire jusqu'à cette année de 1954. Frederick Wertham, psychiatre et auteur du rapport *Seduction of the Innocents* (inutile de traduire !!), changea pour toujours la donne. Ce brave homme un tantinet réac' dirigea la sous-commission du sénat chargée d'examiner

LE CODE DÉCODÉ ...

Si on prend la peine de lire le comic code authority, et qu'on le compare avec les revues que nous lisons chaque mois, on voit bien que personne ne s'approche même de sa philosophie.

"Les crimes ne doivent jamais être présentés de manière à créer la sympathie pour les criminels..."
Evidemment, et le Punisher est enfant de cœur à l'Eglise de Notre-Dame du porte flingue.

"Les criminels ne doivent pas être présentés comme glamour et dans une position qui crée le désir d'émulation" Les types comme Lex Lutor, Le Caïd, ou Justin Hammer, sont des hors-la-loi à coup sûr.

l'industrie du Comics. Pour vous donner un aperçu du style du personnage voici une de ses fameuses déclarations : "Hitler était un débutant comparé à l'industrie du comics". Le ton etait donné, et à l'instar de la commission Mc Carthy pour le cinéma, la chasse aux sorcières était lancée.

AUTO M'AUTO-CENSURE

Face à cette vague puritaine, les éditeurs choisissent de "faire le ménage" dans leurs rangs en créant "the Comic code Authority". Le code est un mélange de ce que l'Amérique fait de plus conservateur (voir l'encadré le code décodé). Exit les corps dénudés, les gangsters sympathiques, les divorces à l'amiable ou encore les références au diable. Le petit A fait son apparition sur les premières de couverture. Les revues *Tales from the Crypt*, ou *Vault of horror*, sont bannies. (Elles sont aujourd'hui considérées comme des classiques). Les Super-héros sont priés d'être propres sur eux, et de toujours triompher du mal. Personne ne conteste sous peine d'être considéré de communiste et de voir disparaître ses productions des librairies.

LA BOMBE "A"

Les années 60/70 sont des années de profondes mutations pour la grande puissance capitaliste. On y assassine Kennedy et Martin Luther King. La guerre du Viêt-nam, La démission du président Nixon, font vaciller l'Amérique sur ses valeurs. Le pays doute de ses institutions. New York, toujours à la pointe de la contestation, s'engouffre dans le mouvement underground (culture parallèle). Apparaissent les revues *Mad Magazine*, et *Zap*. Si le premier est acclamé, le deuxième n'échappe pas aux procès. Hormis ces quelques francs-tireurs, on ne peut pourtant pas parler de révolution anti-code.

RIONS UN PEU AVEC...

Fréderic Wertham Le Dr Parano

L'acharnement du Dr Wertham contre les comics reste un mystère. Son rapport quasi obsessionnel sur la violence et l'homosexualité des BD U.S. tient plus du journal du psychopathe que du rapport médical. Ses écrits resteront comme ceux d'un patient et non d'un médecin. Morceaux choisis :

A propos de **Batman et Robin** : "C'est comme un rêve d'homosexuels. Ils sont parfois montrés sur un divan, Bruce étendu et Dick assis près de lui, la chemise entr'ouverte, le col déboutonné et la main posée sur l'épaule de son ami"

"Ils (les comics) expliquent les techniques grâce auxquelles on devient délinquant"

"J'ai vu des enfants vomir sur des comic-books"

"La forme de la bande dessinée est une invitation à l'analphabétisme"

Maintenant on en est sûr, il y a un problème ce mec !!

LE COMIC BLOQUE

Les années 80 marquent un retour de la fierté américaine. Reagan, un ancien acteur, devient président. Rambo triomphe au cinéma en trucidant des Viet-cong. Les Pasteurs prêchent à la télé, et la censure trouve dans le procès une meilleur

L E C O D E D É C O D É ...

"Les scènes de violence excessive sont interdites..."
Wolverine n'a plus qu'à utiliser ses griffes pour tailler son steak.

"Les femmes doivent être dessinées de manière réalistes sans exagération de leurs qualités physiques"
Cet article-là laisse pantois ! allez lire Witchblade, Fathom, ou n'importe quel X-Men, vous comprendrez de quoi je parle.

Il y en a d'autres mais il est impossible de tous les commenter faute de place dans le magazine. Promis on en reparlera.

"Hitler était un débutant comparé à l'industrie du comics" Frederick Wertham

méthode de tracas pour les auteurs que l'interdiction pure et simple du comics (cela rapporte plus d'argent). La profession ulcérée s'organise et crée "the Comic Book Legal Defense Found" (CBLDF). C'est une association à but non lucratif financé par les auteurs devenant le premier rempart anti-censure. C'est pourtant à cette période que naît, le Batman violent et sombre de Frank Miller (Dark Knight), qu'Art Spiegelman publie *Maus*, et qu'Alan Moore nous fait découvrir les Watchmen. Le Comic Book adulte rentre dans les mentalités. La génération Marvel est au pouvoir et dans un monde ou les stars doivent livrer leur vie privée, il devient normal que l'on en sache un peu plus sur la vie privée de nos héros de papier.

CENSURE, SANS SÛR

Aujourd'hui le Comic code authority est un peu le pendant du "Partental Advisory", de l'industrie du disque. Ne pas l'avoir a un côté "cool". Et les règles qui le régissent sont tellement ringardes que même ceux qui possèdent encore le A noir le bafouent régulièrement. La protection des lectures dites "dangereuses" se faisant plus à la discrétion des parents. Ainsi Spawn, Shi, Ascension et autres comics n'ont plus grand chose à craindre des pudibonds et moralisateurs...

<Scooby-doo>

Sources :
- Images interdites d'Yves Fremion et Bernard Joubert (Syros Alternatives)
- C.B.L.D.F.

Grand merci à Sylvain Delzant

La France aussi

On peut se gargariser en se disant que les Américains sont vraiment d'une bêtise affligeante, mais en y regardant de plus près, on s'aperçoit que la censure française n'a rien à envier aux Yankees. La faute à qui : la loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Les Editions Lug (aujourd'hui remplacées par Semic) sont bien placées pour le savoir. "En avril ne te découvre pas d'un fil" n'aura jamais été aussi vrai pour l'éditeur qui reçut en ce mois de 1967 une lettre de menace ministérielle qualifiant le contenu de la revue Fantask de "extrêmement nocive en raison de sa science fiction terrifiante, de ses combats de monstres traumatisants, de ses récits aux climats angoissants et assortis de dessins aux couleurs violentes." Suivie d'une mise en demeure d'arrêt immédiat du magazine. Les 4 fantastiques et le Surfer d'Argent, ont trouvé un ennemi plus fort que Galactus, (Censurus !!). Dès le numéro 4, Fantask est retiré des bacs. Par la suite, les BD de Strange, Titan, seront retouchées afin de les rendre plus "conformes" à la législation française (les critères de retouche étant toujours sujets à discussion). Les filles sont rhabillées, les gouttes de sang effacées, les actes violents évincés... Bref du vrai travail d'artiste pour ne pas choquer nos chères têtes blondes. Le système a perduré jusqu'à il n'y a pas très longtemps. Ces pratiques sont à présent du passé pour Marvel et Semic, mais il est indispensable de rester vigilant.

ANIME Land

LE PREMIER MAGAZINE DE L'ANIMATION ET DU MANGA !

HORS SÉRIE N°2
SPÉCIAL CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS
AVEC : UN CD ROM PC / MAC
CONTENANT LE PREMIER ÉPISODE COMPLET, DES FICHES DE PERSONNAGE ET DE NOMBREUSES IMAGES...

HORS SÉRIE N°1
SPÉCIAL 100 PAGES
TOUT SUR LE MONDE DE GO NAGAÏ, LE CRÉATEUR DE CUTEY HONEY, GOLDORAK, MAZINGER Z...

AnimeLand est le premier magazine français d'information sur les dessins animés : en vous abonnant, vous recevrez chez vous les **10** prochains numéros d'**AnimeLand** où vous retrouverez toute l'actualité de l'animation en France et à l'étranger, que ce soit vidéos, films, séries, manga, produits dérivés...

Il vous manque un numéro d'**AnimeLand** dans votre bibliothèque ? Commandez-nous les anciens numéros avant qu'il ne soit trop tard : les autres sont déjà épuisés et ne seront pas réédités !

© Kadokawa Shoten / TBS / Manubori

✂

❑ Je m'**abonne** à **AnimeLand** pour **10 numéros** au prix de **250 F** au lieu de 300 F (prix d'achat au numéro).

Je **commande** les **anciens numéros** suivants :

❑ n° 17 : 35 F	❑ n° 22 : 28 F	❑ n° 27 : 30 F	❑ n° 36 : 30 F	❑ n° 40 : 30 F
❑ n° 18/19 : 45 F	❑ n° 23 : 28 F	❑ n° 28 : 30 F	❑ n° 37 : 30 F	❑ n° 41 : 30 F
❑ n° 20 : 35 F	❑ n° 24 : 30 F	❑ n° 29 : 30 F	❑ n° 38 : 30 F	❑ n° 42 : 30 F
❑ n° 21 : 35 F	❑ n° 25 : 30 F	❑ n° 30 : 30 F	❑ n° 39 : 30 F	❑ n° 43 : 30 F
❑ le **Hors-Série n° 1 GÔ NAGAÏ : 35 F**		❑ le **Hors-Série n° 2 *Lodoss* avec son CD-Rom : 69 F**		

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Paye : _____ Date de naissance : _____

*Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'**Anime Manga Presse**, à :*

Anime Manga Presse / Service Abonnements – 14 rue Soleillet – 75971 PARIS CEDEX 20.

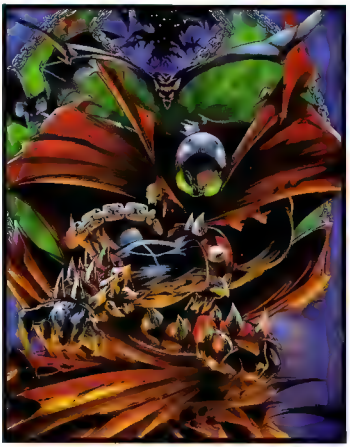
Conformément à la loi Informatiques et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectificationdes informations vous concernant, et dont nous sommes seuls destinataires.

SPAWN

À la croisée des genres super héroïques et fantastiques, Spawn est un personnage hors normes dans l'industrie des comics. Indépendant et solitaire, il poursuit depuis plus de cinq ans son voyage au bout de lui-même. Orchestrée par son créateur – Todd McFarlane – la saga se poursuit sans jamais se répéter. Spawn aurait-il plusieurs vies ? Il semble que oui. Histoire d'un univers aux multiples visages.

EN AVOIR OU PAS !

Il faut être sacrément culotté pour quitter un poste en or chez Marvel et défier la maison des idées sur son propre terrain. Et pourtant, Todd McFarlane n'en était pas à son premier coup en matière d'insolence. A son arrivée chez Marvel (tout droit sorti de chez DC), il prend en charge Hulk, puis un Spider-Man moribond et le transforme en méga hit. Ses coups de gueule avec la direction éditoriale résonnent encore dans les oreilles de certains responsables marvelliens. En défiant ceux-ci, il contente un public avide de nouvelles sensations. Les toiles d'araignées omniprésentes, c'est lui. Les positions impossibles de contorsionniste du héros, les grands yeux ou le relookage très kitsch des personnages secondaires c'est encore lui. Il fut le premier artiste à obtenir une série Spider-Man construite autour de lui (le second sera Dan Jurgens). Mais cela ne suffisait pas à Todd. Dessiner les personnages des autres est une chose, mais se voir dépossédé de ses créations en est une autre. Cette pilule-là est nettement plus difficile à avaler. Alors l'enfant terrible de la Marvel va mener la fronde puis entraîner la création d'Image avec cinq autres dessinateurs (Liefeld, Lee, Larsen, Portacio, et Silvestri).



LA NAISSANCE DE SPAWN

Est-ce par curiosité ou par réel amour du personnage, on ne le saura jamais. Toujours est-il que Spawn est un succès foudroyant dès sa sortie en 1992. L'histoire est pourtant simple et reprend des thèmes éculés (la malédiction, le pacte avec le Diable, la rédemption, la trahison, le pouvoir). Il n'empêche que la mayonnaise prend et qu'Al Simmons plaît. Il a même un profil particulièrement séduisant. Les fans du graphisme de McFarlane adhèrent, ainsi que les fans de fantastique/gore et (plus surprenant) les afro-américains qui voient enfin en Spawn un super héros black d'envergure.

L'idée de Spawn est née bien avant que son auteur ne connaisse le succès, alors qu'il était adolescent. L'inspiration de l'univers glauque et du héros mort-vivant viendrait directement du *Dracula* de Gene Colan (chez Marvel dans les seventies) et du *Batman* de Marshall Rogers. Au départ, Spawn vivait dans un univers de science-fic-

tion avec des aliens et des vols subspatiaux, une sorte de Flash Gordon gore. Mais lorsqu'il fut question de réellement donner vie au personnage, Todd considéra qu'encrer ce dernier dans la réalité était une bien meilleure piste, et qu'elle permettrait de tenir sur le long terme. À travers son personnage, Todd McFarlane distille ses idées, et imprime une part de lui-même (en réalité, il EST Spawn et tous ses lecteurs l'auront compris). Ce n'est pas vraiment un hasard, ni un manque d'inventivité, si la femme de Spawn et sa fille se nomment respectivement Wanda et Cyan (comme chez les McFarlane).

La série aborde tous les thèmes (de la mort à la religion en passant par la déviance morale et le puritanisme). Les comics ne sont pas épargnés non plus. Sous la plume de Dave Sim, dans *Spawn* #8 (*VI* #5 de Semic), Spawn arrive dans un endroit où les super-héros sont des prisonniers. L'apparition à peine déguisée de Superman lui vaut d'ailleurs quelques soucis avec DC comics, et depuis, McFarlane refuse catégoriquement de voir cet épisode réimprimé. Quant à Marvel, c'est l'ennemi. On n'en parle pas, on le sous-entend.

On pourrait croire qu'un univers basé sur une négativité totale allait peiner pour s'imposer. Que nenni ! Rapidement la Spawnmania envahit l'Amérique puis l'Europe. À chaque fois, McFarlane met un point d'honneur à superviser de près ou de loin tout ce qui touche à son personnage. Ainsi, toutes les éditions européennes de Spawn utilisent le même matériel éditorial et publient ses aventures dans des formats proches.

UNE LUTTE BIEN CONTRE MAL PAS SI MAL !

D'une histoire simple (voire simpliste) MacFarlane tisse tout un ensemble de sous-histoires et finalement échappe à l'écueil de la quête inlassable du héros. A l'origine, Al Simmons est un agent du gouvernement. Un mercenaire que l'on envoie finir discrètement des missions pas très officielles. Ancien du Viet-Nam, décoré de tout ce qui est possible d'avoir, Simmons se découvre cependant une morale après avoir liquidé des centaines de personnes. Il veut tout arrêter. Son "boss", Jason Wynn est l'archétype du salopard. Froid, inhumain et arriviste, il a conclu un pacte avec Malebolgia (le Diable) selon lequel les personnes abattues par ses agents seraient en fait une main d'œuvre de choix pour les armées d'icelui. Wynn est chaperon-

Ce que McFarlane n'a pas écrit

L'inventeur de Spawn, Todd McFarlane a parfois invité d'autres créateurs à venir écrire quelques épisodes... Du coup, un certain nombre d'éléments clés de la série sont signés Moore, Gaiman ou Liefeld.

Démons, anges et ancêtres

Spawn#9 (avril 1993), qui marque l'apparition d'Angela, un personnage-clé, n'est pas écrit par McFarlane mais par Neil Gaiman. Mais l'épisode a d'autres ramifications : faisant suite à Spawn #8, dans lequel Alan Moore avait détaillé le fonctionnement de l'Enfer et du recrutement des Spawns, il explique que depuis la nuit des temps, les forces du paradis, loin d'être aussi sympathiques qu'on pourrait le croire, ont chassé les semblables de Spawn sans se poser de question sur leur moralité : parce que créé par l'Enfer, Spawn doit disparaître. Jusqu'ici on avait entrevu que des démons comme Malebolgia ou le Violator. L'apparition d'anges assassins change le ton de la série dans la mesure où d'un coup, il apparaît que Spawn n'a même pas l'espoir de rejoindre le camp officiel du Bien et se retrouve au centre d'un feu-croisé entre anges et démons. Une situation qui deviendra l'un des fils rouges du magazine. Angela, devenue l'un des piliers de l'univers de Spawn, aura même par la suite sa propre mini-série. Autre temps fort de Spawn#9, la création du Spawn médiéval par Gaiman n'est pas une mince affaire. Sans être d'une originalité révolutionnaire (découvrir un ancêtre au héros est une technique déjà vue dans d'autres

séries), elle place Spawn dans un contexte temporel et lancera une mode à travers tous les labels affiliés à Image : celle des prédécesseurs. Du coup, Todd McFarlane créera "Curse of the Spawn", la série où l'on découvre les aventures des Spawns ayant vécu à d'autres siècles. Il sera imité par les gens de Top Cow, qui ne tarderont pas à créer une Witchblade médiévale dans "Tales of the Witchblade" et un Darkness du passé avec "Tales of the Darkness".

Chapel : l'assassin oublié

Aux débuts d'Image, quand tout était rose entre les co-fondateurs et McFarlane, l'origine de Spawn était liée à Chapel, une sorte de "Punisseur" noir, membre des Youngblood créés par Rob Liefeld. Le rôle de Chapel était capital : c'est lui qui était censé avoir tué Al Simmons, envoyant du coup le héros en Enfer, où ce dernier allait devenir Spawn. Quand Spawn s'en souvient (Spawn #12/13, juillet/août 1993) sa vengeance est d'ailleurs terrible : il arrache la peau du visage de Chapel. Cette origine liant deux auteurs différents n'était pas sans créer de problèmes : Ainsi dans le film Spawn, il était impossible de placer Chapel sans payer des droits à Liefeld, d'où le recours à

(Suite page 30)

né par un délégué malin, le Violator, un monstre répugnant qui se cache sous l'identité d'un clown. Parmi les recrues demandées par Malebolgia, Wynn doit également recruter (donc tuer) des hommes susceptibles de conduire les armées de l'Enfer pour conquérir la Terre, des Spawns. Al Simmons est réclamé à cors et à cris par le Démon et Jason Wynn négocie au mieux sa tête.

Ils lui tendent un piège grossier dans lequel (évidemment) il tombe. Eliminé par un certain Chapel (voir encadré sur les origines de Spawn), Al Simmons arrive en enfer et se voit proposer un marché de dupes : échanger son âme contre un retour sur terre afin de revoir sa femme Wanda. Son "retour" prendra cinq années terriennes. Spawn débarque dans une ruelle sans le moindre souvenir, avec pour seul guide… Violator le Clown. Charmante compagnie… Après avoir saisi qu'il était piégé, Al va devoir apprendre à assumer sa nouvelle identité, puis chercher à comprendre le monde avec les nouvelles perceptions qu'il possède. C'est, de loin, l'aspect le plus intéressant dans Spawn, cette recherche d'une humanité désormais innaccessible qui rappelle un peu les aventures de Rom le chevalier de l'espace (de Marvel dans les années 70-80), le côté naïf en moins, la violence graphique en plus.

ADAPTATIONS ET DÉRIVATIONS

Spawn devient la franchise dont toutes les entreprises d'entertainment veulent être licenciées. Mais McFarlane n'est pas fou, il sait qu'avec le succès de son comic-book, les produits dérivés peuvent assurer ses revenus pour plusieurs générations. N'ayant confiance qu'en lui-même, il décide de produire des jouets. Ceux-ci sont aujourd'hui parmi les meilleurs du marché et leurs prix, abordables, ne les réservent pas à une clientèle aisée. De même, lorsqu'on lui parle d'adaptations en série TV ou en long métrage, Todd refuse de céder ses droits et supervise tout. On le voit même apparaître à l'écran avant chaque épisode de la série animée qui ne s'appelle plus seulement *Spawn*, mais *Todd McFarlane's Spawn*. La différence est de taille.

En ce qui concerne le film, c'est une autre aventure. Très occupé par le côté visuel et la fidélité à l'ambiance du comic-book, McFarlane a quelque peu délaissé le scénario et s'est trouvé complètement largué au niveau du montage. Clairement, il estimait ne pas pouvoir tout faire à la fois et a choisi ce qu'il pensait être essentiel. Certes, on retrouve bien des aspects du comic dans l'adaptation, mais l'overdose des effets spéciaux nuit gravement à la lisibilité des scènes d'action et il eût été peut-être plus prudent d'en mettre moins et de mieux travailler l'intrigue. Enfin, une suite est en chantier, nous verrons si elle est plus convaincante.

Dans tous les cas, les multiples déclinaisons de Spawn ont été couronnées de succès tout comme la revue qui entame sa sixième année d'existence et se classe toujours parmi les 10 meilleures ventes de comics aux USA chaque mois. McFarlane aurait-il la baraka ou simplement pactisé avec Malebolgia pour en arriver là ?

<Fabrice Sapolsky>

les visages de Spawn

Le Spawn moderne. Il cherche à échapper à son rôle de pourfendeur du Mal et à comprendre quel est son rôle sur Terre.

Al Simmons

Jason Wynn

Le méchant de service et le commanditaire de l'assassinat de Spawn, c'est lui. Son pacte avec le Diable lui assure un contrôle absolu sur des individus clé. Dévoré par l'ambition et le pouvoir, il n'aura de cesse d'utiliser les moyens les plus infâmes pour triompher.

Todd McFarlane

"Marvel et moi ? je ne perds pas mon temps à travailler pour l'ennemi !"

Pour les uns c'est un génie remarquable. Pour les autres un mégalomane à l'égo hypertrophié. Quoi qu'on pense de lui, Todd McFarlane est un personnage dans le petit monde des comic-books, amateur de Hard-Rock, de films d'horreur et de...Félix le Chat (!) De sa base de Phoenix en Arizona, il a accepté de parler de son univers. Loin d'être langue de bois, ses réponses sont brutes et tranchantes.

Comic Box : Etes-vous toujours surpris par les proportions du succès de Spawn ?

Todd McFarlane : Je ne sais pas. Je suis du genre qui n'est jamais vraiment satisfait. Je suis content de ce que nous avons déjà fait mais je pense qu'il y a encore fort à faire pour devenir populaire dans des régions du monde où nous sommes inconnus, et qui d'un point de vue démographique sont très importantes. Ce dont je rêve, c'est que presque tout le monde connaisse l'existence de Spawn, même ceux qui n'ont pas vu le film, les jouets, les comics etc. Même si c'est par personne interposée, parce que leurs enfants, leurs frères et sœurs, les étudiants qu'ils connaissent etc., s'intéressent au personnage. Ce que j'aimerais c'est quelque chose de similaire à la notoriété de Superman, à un échelon moins important bien sûr. Ma grand-mère sait qui est Superman alors qu'elle n'a jamais lu ses aventures, vu les films ou quoi que ce soit qui le concerne directement. Elle sait qu'il existe, et c'est dont je rêve pour Spawn.

C.B. : Vous avez dit un jour que vous aviez besoin d'une pause dans le dessin, est-ce toujours le cas, ou est-ce que vous travaillez sur un nouveau comics ?

T.M.F. : Avant de vous répondre là-dessus, j'aimerais vous expliquer ce que j'essaye de faire. Pour revenir à l'exemple de Superman, depuis 60 ans, il y a eu des films, des tas de choses certaines bonnes, d'autres moins, mais le comics existe toujours. Avant de me lancer dans un autre comics, je souhaiterais faire la même chose avec Spawn, continuer le comics aussi longtemps que les gens voudront bien le lire. Spawn reste pour l'instant ma priorité, je n'ai pas tout de suite l'intention de créer un autre personnage de la même envergure, et puis j'ai d'autres idées qui ne sont pas forcément des idées de comics.

C.B. : Vous ne regrettez pas de vous être éloigné de votre table à dessin ?

T.M.F. : Oui, mais il y a plusieurs facteurs à cet état de fait. Tout d'abord, la compagnie fait de plus en plus de choses, et j'ai beaucoup de travail avec les projets de films, les jouets, etc. Je suis forcément plus utile à ma société que si j'étais attaché à ma table à dessin quarante ou soixante heures par semaine à dessiner un comic-book. En plus, je fais le design des jouets, de la série

Wanda Simmons Fitzerald

La femme d'Al Simmons puis de Terry Fitzerald est aussi une avocate de renom. Elle défend les causes difficiles et cherche depuis toujours à démasquer Jason Wynn.

L'ex-meilleur ami de Simmons. Ils ont fait le Viêt-nam ensemble. Après la mort apparente de Al, Terry épouse Wanda la femme de ce dernier. Ils ont ensemble une petite fille : Cyan.

Terry Fitzerald

Si je me remets à dessiner maintenant, tout le monde va dire "Il n'est pas aussi bon qu'avant !"

animée, d'autres projets, des dessins de storyboard pour le tournage des films etc. Ce qui fait finalement beaucoup de travail de dessin, même si le grand public ne s'en aperçoit pas. De toute façon, c'est la rançon de la gloire : pour diriger ma compagnie je dois prendre de mon temps pour faire des choses plus administratives. Je ne peux pas être le boss et me comporter comme un créatif tout le temps, je dois penser et agir comme un businessman de temps en temps. La plupart des créatifs refusent cette situation et embauchent une armada d'avocats pour faire ce qu'ils n'ont pas envie de faire. Personnellement, je n'ai pas confiance. J'ai bien des avocats, mais ils n'ont pas cinquante autres clients que moi !

C.B. : Justement, c'est ce que les fans vous reprochent : d'être devenu un business-man !

T.M.F. : Alors disons qu'il y a encore une autre raison : c'est que si je reviens, tout le monde va dire "Il n'est pas aussi bon qu'avant !" (rires) Je suis parti avec une assez bonne réputation je pense, les gens me réclament, c'est mieux que de traîner des années en studio et de finir usé !

C.B. : Que pensez-vous du fait d'avoir été élu meilleur patron de l'Arizona ?

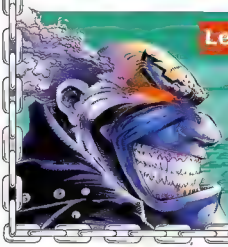
T.M.F: Je pense que j'ai eu cette récompense parce que ma compagnie possède de très bons éléments, des créatifs, des gens qui vont de l'avant etc. Moi, je ne fais que donner la direction dans laquelle je veux que le bateau avance. Je suis devenu une sorte de général qui mène une armée sans livrer lui-même toutes les batailles mais en définissant la stratégie. C'est toujours agréable d'être reconnu, de recevoir un prix, mais je pense vraiment que ce n'est pas moi qui le mérite, c'est toute mon équipe. Nous sommes à Phoenix, pas trop loin de Hollywood mais sans avoir à subir l'agressivité qui règne là-bas.

C.B. : Les rumeurs disent que vous dirigerez vous-même la suite du film de Spawn ?

T.M.F. : Non. Réaliser prend beaucoup de temps, d'efforts, et nécessite un énorme engagement en termes de temps. Je suis un homme jeune, j'ai des enfants, je n'ai pas envie de travailler tout le temps ! Je co-écris le scénario et je pense que si vous mettez dans l'histoire toutes les idées que vous auriez voulu exploiter, vous pouvez espérer que votre esprit reste dans le film. Et puis je vais également produire le film, donc je vais être à la fois au début et à la fin de la chaîne. Et si j'imprime ma marque à la fois dans le scénario et dans la production, et évidemment, que je trouve le bon réalisateur, ce sera bien !

C.B. : Etes-vous toujours satisfait du premier film, même si tout le monde a trouvé qu'il y avait trop d'effets spéciaux et un scénario insuffisant ?

T.M.F. : Je suis fier de ce film au sens où c'était la première fois que mon équipe et moi travaillions sur un long-métrage, et nous avons fait du mieux que nous pouvions. Or, dans le cinéma c'est comme dans tous les métiers, plus on travaille et meilleur on devient ! De plus, pour le premier film, nous devions absolument faire un film d'action pour capter une audience. Aujourd'hui que notre public existe, pour le deuxième film nous aurons moins besoin de mettre des effets spéciaux, je pense plutôt que nous allons en faire un drame urbain un peu terrifiant comme *Seven*, ou Le *Silence des Agneaux*. Avec des flics, un serial killer, Spawn sera plus un "boogie man", je ne sais pas si cela existe chez vous, c'est quelqu'un dont on n'est pas sûr de l'existence mais qui terrifie quand même… On se préoccupera donc plus de l'effet de ses actions que du personnage



Le Violator

Un des valets de Malebolgia. Sous la forme d'un clown, il passe à peu près inaperçu. Il surveille à la fois Simmons et Wynn. Il est "né en Enfer" et voit donc d'un mauvais œil que le Diable préfère un simple humain aux créatures qu'il a fait naître.

Cogliostro

On sait peu de choses sur lui. Il lâche quelques infos de temps à autres. On sait qu'il a été un Spawn autrefois, qu'il s'est délivré de la malédiction, et qu'il possède des pouvoirs mystiques. Il se pose à la fois en observateur des actes de Spawn, en mentor et en juge.

de Spawn lui-même.

C.B. : Avec votre marque, McFarlane Toys, vous mettez sur le marché des jouets originaux et pas forcément beaux, êtes-vous fasciné par les personnages horribles ?

T.M.F. : Peut-être, dans un sens ! Mais pour les jouets c'est plutôt des petits monstres, des trucs qui font peur, que je trouve croustillants. En fait ça ressemble plutôt à ce que j'aimais quand j'étais petit ! C'est un truc de gamin : les aliens, les dinosaures, Frankenstein, les films de Dracula, tout cela ce sont des trucs cools ! (rires) Les enfants d'aujourd'hui regardent des choses beaucoup plus sophistiquées avec des effets numériques etc., comme *Independence day*, *Jurassic Park* mais c'est le même état d'esprit. C'est comme avoir des araignées en plastique ou des serpents à poser sur les tee-shirts de ses copains ! Ou mettre une grenouille dans le pantalon d'un ami ! C'est drôle de voir les gens sauter sur leur siège parce que vous leur avez fait une farce ! Je crois qu'il s'agit vraiment d'un certain humour. On va dire que c'est de l'immaturité mais bon !

C.B. : À propos de la figurine à votre effigie, était-ce une plaisanterie ou une façon de dire que vous faites vous-même partie de votre univers ?

T.M.F. : C'est juste un truc dingue comme ça ! Donald Trump ou Ted Turner ont construit des buildings et des compagnies à leur nom. Nous, on fait des jouets, on cherchait un truc différent des autres, on a fait ça ! Todd c'est le gars qui a une compagnie de jouet et qui est un jouet lui-même ! Quelquefois comme dans ce cas je fais les choses pour deux raisons, la première c'est parce qu'elles ont l'air folle et que ça m'amuse, la seconde c'est que beaucoup de gens me critiquent, racontent partout que je suis egocentrique etc. Cela m'amuse de les provoquer encore plus ! Je les entends d'ici : "Ce gars est dingue : sa compagnie porte son nom et il fait même des jouets à son effigie, quel égocentrique !" Ça les énerve, et c'est aussi pour cela que je le fais !

C.B. : Depuis ses débuts, Image est devenu de plus en plus gros, et il semblerait que les auteurs ont aujourd'hui le même genre de problèmes que chez Marvel ou DC, qu'en pensez-vous en tant que président d'Image ?

T.M.F. : Chacun d'entre nous a quitté ces studios et rejoint ou créé la bannière Image pour des raisons différentes. Les colères et les rancœurs ne sont pas les mêmes pour tout le monde. Notre seul point commun était de vouloir la liberté. Je suis certainement le plus militant du groupe. Je pense que c'est une véritable guerre que nous menons contre Marvel et DC et que nous devons rendre les coups, œil pour œil et dent pour dent ! L'une des

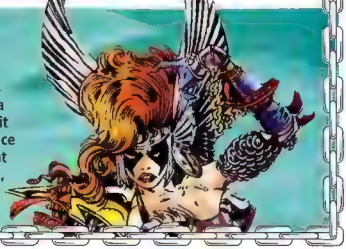
Comics Boxe !

Todd McFarlane en short et avec des gants de boxe ! Etonnant, mais c'est bien la situation rocambolesque dans laquelle il se retrouva en 1993 !

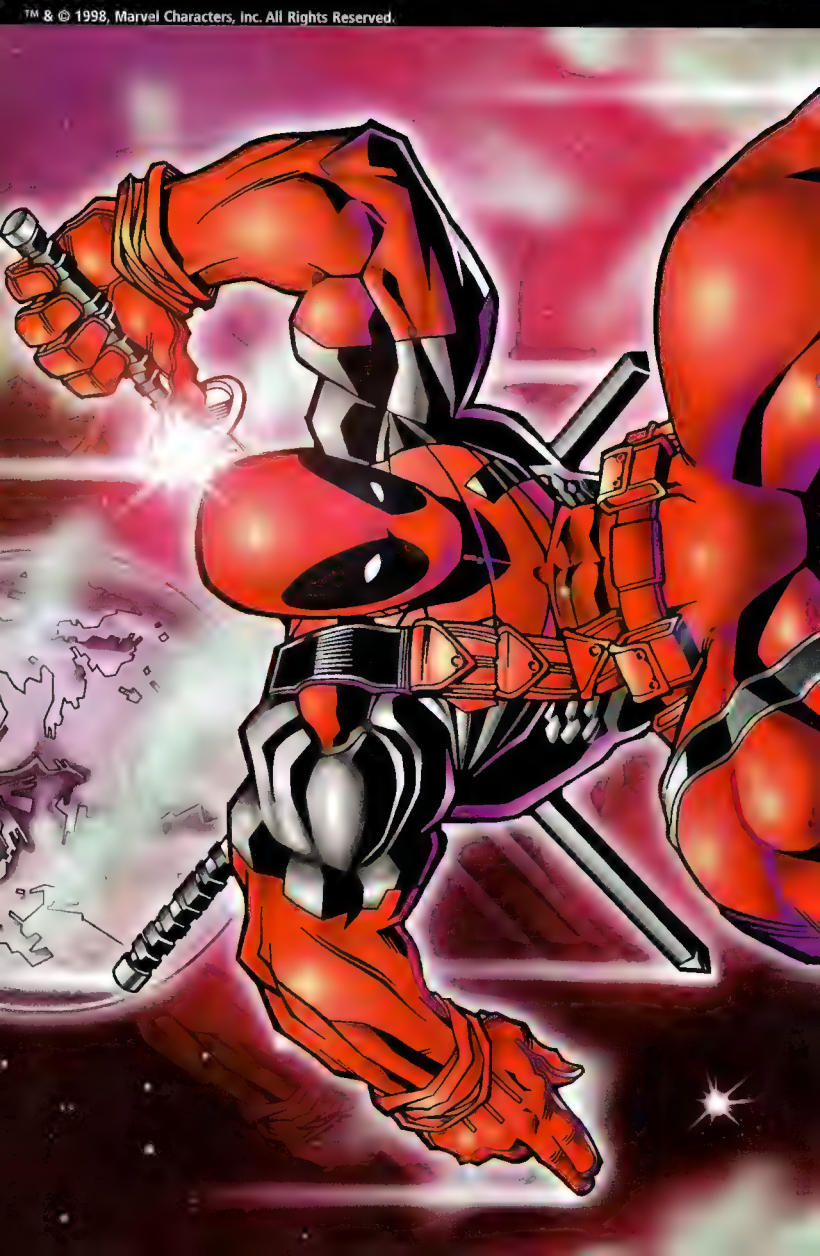
Au démarrage d'Image, ses fondateurs disaient à qui voulait les entendre qu'ils auraient tôt fait de détrôner Marvel et DC. Une arrogance qui énervait d'autant plus les auteurs que les Spawn, Youngblood ou WildC.A.T.S étaient truffés d'éléments repêchés justement dans des magazines Marvel ou DC. Aussi un front "anti-Image" s'organisa, au premier rang duquel on trouvait Peter David, qui avait pourtant travaillé avec McFarlane et Larsen sur Hulk. David profitait des billets qu'il pondait dans la presse spécialisée pour démontrer comment les supposés génies avaient pompé d'autres séries, allant même parfois jusqu'à révéler où et quand ! Devant ce réquisitoire, McFarlane et Larsen répondirent d'abord par l'intermédiaire de leur propre courrier des lecteurs, avec des éditos tout aussi incisifs. La polémique s'amplifiant, il fut proposé à McFarlane et à David de se rencontrer lors d'un débat contradictoire, en 1993, où ils seraient juges de manière impartiale par certains de leurs pairs, parmi lesquels George Perez. Furieux, McFarlane se pointa déguisé en boxeur version Rocky, gants y compris, visiblement décidé à en finir. Malheureusement, les choses ne se passèrent pas tout à fait comme prévu et le "jury" pencha du côté de Peter David. McFarlane repartit donc K.O., désavoué par une partie de la profession sur la "légitimité" de ses revendications. Piteux, Image a depuis calmé un peu le ton de ses éditos. Erik Larsen proposa une revanche, en argumentant qu'avec lui, David aurait moins de chance de l'emporter. Ce à quoi David fit répondre qu'il n'allait quand même pas se taper l'un après l'autre tous les gars d'Image... Mais une chose est sûre, ce n'est pas demain que Peter David ressemblera à Spawn ! X.F.

Angela

Ange combattant les Spawn depuis 100 000 ans. Elle en a supprimé plus d'un avant de tomber sur un os en la personne d'Al Simmons. Elle disparaît vite mais aspire à se venger jusqu'à ce qu'elle comprenne qu'Al est différent des Spawns qu'elle a connu. Pour lui, elle trahit le Paradis (dans la mini-série Angela) et devient une déchue.



™ & © 1998, Marvel Characters, Inc. All Rights Reserved.



DEADPOOL

COMIC BOX

MARVEL COMICS

T. DANIEL
KEVIN CONRAD
T. BOCKEL
COMIC BOX

TM & © 1998, Todd McFarlane Productions, Inc.

CAHIER SPÉCIAL

COMIC PLUS BOX

Avec

DEADPOOL

DEADITORIAL

MENU

DEADPOOL#1 p. 3
Découvrez en avant-tout-le-monde (francophone) les trois premières planches de la série régulière de DP. Le style de Ed McGuiness ne laissera personne indifférent (on aime ou on hait) et la plume de Joe Kelly laisse présager de bons délires.

BIENVENUE DANS LE DEADPOOL-VERSE p. 6
Tout ce que vous avez toujours (ou jamais) voulu savoir sur DP sans jamais penser à le demander...

COMIC BOX PLUS

est une publication conjointe de **TSC SARL** et **Marvel France**
Supplément à Comic Box#3
ISSN en cours
Dépôt légal à parution

TSC SARL
Directeur de la Publication
Fabrice Sapolsky
Comité de rédaction
David Bjal, Xavier Fournier, Lise Benkemoun

Marvel France
Division de Panini France S.A.

Directeur de Publication
Alain Guernini

Directeur Editorial Européen
Marco Lupoi

Rédaction
Sebastien Dallain

Promotion
Pierre-Jean Reboton

DEADPOOL et tous les personnages contenus dans ce numéros sont la propriété de Marvel Characters Inc. © 1997 Marvel Characters Inc COMIC BOX et son logotype sont une marque déposée © 1998 TSC SARL

ENFIN ! Vous en aviez rêvé... COMIC BOX l'a fait !
Depuis le lancement de notre magazine, nous cherchions la meilleure manière d'apporter un petit "plus" à nos lecteurs. Un petit quelque chose qui ne coûte rien et qui fait plaisir. L'idée d'un cahier spécial s'est rapidement imposée. Restait à concrétiser l'affaire avec les éditeurs. Grâce à la bonne volonté et à la compétence de Sebastien Dallain et de toute l'équipe de Marvel France, le supplément que vous tenez entre les mains a pu voir le jour.
Vous allez pouvoir entrer dans le monde de DEADPOOL : le duc du cool, le roi de la blague, l'ayathollah des mercenaires.
Espérant que vous succomberez à cette série unique en son genre, décalée et loufoque qui débute officiellement en octobre dans une luxueuse présentation (à la "Heroes Reborn") de 80 pages (!),
Bonne lecture

Fabrice Sapolsky
TSC - COMIC BOX

Que dire de ce cahier spécial vous proposant un avant-goût des séries qui sortiront en France dans les mois à venir ? Tout simplement Marvellous ! C'est aussi la démonstration que l'univers des adaptations françaises de comics américains est en pleine effervescence. Que ce soit avec l'arrivée de MARVEL FRANCE début 97, la création de la toute nouvelle et très dynamique GÉNÉRATION COMICS ou les publications de nos distingués concurrents, l'offre est de plus en plus alléchante et diversifiée. Et au vu du programme éditorial de Marvel France et de Génération Comics de l'année prochaine, tout porte à croire que le meilleur est encore à venir !
Ayant (largement) épuisé les 876 caractères qui me sont ici impartis, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne (pré)lecture et vous donner rendez-vous dès le mois prochain dans DEADPOOL 1 !
Enjoy !

Sébastien Dallain
MARVEL FRANCE
GÉNÉRATION COMICS

DEADPOOL est une création de Fabian Nicieza et Rob Liefeld

LA JUNGLE BOLIVIENNE.
ÇA PUE.
C'EST MOITE COMME DANS UNE ÉGLISE UN DIMANCHE MATIN.
SILENCE DE MORT...
SEÑOR ? CREO QUE LO ESCUCHOS. Y-YO CREO QUE ESTÁ HABLANDO... ?
SÛR. JE FAIS LE RÉCITANT.
Chef, je l'entends, je crois. Il... parle ?

LA LITTÉRATURE, ÇA DONNE LE TON...
KTHOK
... ÇA INFORME...
HURKK
KLUDD
... ET ÇA FILE DES DISTRACTIONS AUX ABRUTIS COMME VOUS !
ET PUIS, VAUT MIEUX ENTENDRE ÇA QUE TES ESPÈCES DE GARGOUILLIS.
"À PEINE COMMENCÉE, LA CHASSE EST FINIE. LA JUNGLE, C'EST ÇA.

Stan Lee présente :

DEADPOOL en ligne !

LE CHIENDENT AVEC ELLE, C'EST QU'IL Y A DES RENFORTS PARTOUT.
PROIE OU CHASSEUR, ON PEUT ÊTRE SÛR DE RIEN.
Y'A PLUS QU'À ESPÉRER QUE CEUX-LÀ SONT AUSSI PAUVRES EN MUNITIONS QUE LEURS COPAINS.
JE DONNERAIS CHER POUR ÊTRE LE PAPE...

DEADPOOL #1

Joe Kelly
scénario
Ed McGuinness
dessin

Nathan Massengill
Norman Lee
encrage

Christophe Semal
lettrage

G. Coulomb
traduction

Chris Lichtner
coloriste
Digital Chameleon
guide-couleur
Matt Idelson Harras
responsables USA

... OU POUR QUE MON N.D.D. DE TÉLÉPORTEUR FONCTIONNE OU DISE POURQUOI !
TEH
TEH
TEH
SI JAMAIS LA FOUINE S'EST AMUSÉ À RETIRER LES BATTERIES DE MON COSTARD...
... IL VA SE PRENDRE UNE AVOINE, JE TE DIS PAS !
PWANGG
"PWANGG?"
C'EST PAS UN ARBRE...
... NI UN LAMA.
RIEN DANS LA NATURE À JAMAIS FAIT PWANGG.
BREF, ÇA VA MAL ET ÇA DURE.
DEVINETTE.
TU TOMBES NEZ À GENOUX DANS UNE FUSÉE EN FLAMMES AVEC UNE NANA DU FEU DE DIEU...
TU FAIS QUOI, MEC ?
TU FAIS RIEN?

à suivre ...

PREMIÈRES ARMES

ABRÉVIATIONS :
MMe = MARVEL MEGA (MARVEL FRANCE)
MXF = X-FORCE (MARVEL FRANCE) - Sar = SERVAL (Semic) - St = STRANGE - Tit = TITANS - XF = X-FORCE (Semic) - XM = X-MEN (MARVEL FRANCE)

THE NEW MUTANTS
#98 - THE BEGINNING OF THE END, PART 1 (2/91)
Liefeld/Nicieza/Liefeld (Tit 155)

X-FORCE
#1- A FORCE TO BE RECKONED WITH (6/91)
Liefeld/Nicieza/Liefeld/Liefeld (XF 1)
#2- THE BLOOD HUNTERS (8/91)
Liefeld/Nicieza/Liefeld/Liefeld (XF 2)
#4- SABOTAGE, PART 2 (11/91)
Liefeld/Nicieza/Liefeld/Liefeld (XF 3)
#5- UNDER THE MAGNIFYING GLASS (12/91)
Liefeld/Nicieza/Liefeld/Liefeld (XF 4)
#10- ANSWERS (AND QUESTIONS) (5/92)
Liefeld/Nicieza/Pacella/Panosian (XF 6)
#11- FRIENDLY REMINDERS (6/92)
Liefeld/Nicieza/Pacella/Panosian (XF 7)

NOMAD V. II
#4-DEAD MAN'S HAND 2: NEON KNIGHTS (6/92)
Nicieza/Ollifre/McKenna (Inédit)

X-FORCE
#14- PAYBACK! (9/92)
Nicieza/Shoemaker/Milgrom (XF 8)
#15-TO THE PAIN (10/92)
Nicieza/Capullo/Milgrom (XF 9)
#21- WAR MACHINES (4/93)
Nicieza/Capullo/Candelario (XF 12)
#22- ORDNANCE WEIGHED IN BLOOD! (5/93)
Nicieza/Capullo/Coward, Candelario (XF 12)
#23- COMPROMISING POSITIONS (6/93)
Nicieza/Capullo/Candelario (XF 13)
#24- PRISONERS OF FATE (7/93)
Nicieza/Capullo/Bennett (XF 13)

DEADPOOL: THE CIRCLE CHASE I-S
#1- DUCKS IN A ROW! (8/93)
Nicieza/Madureira/Farmer (St 304)
#2- RABBIT SEASON, DUCK SEASON (9/93)
Nicieza/Madureira/Farmer (St 305)
#3- ...AND QUACKS LIKE A DUCK... (10/93)
Nicieza/Madureira/Candelario (St 306)
#4- DUCK SOUP (11/93)
Nicieza/Madureira/Candelario (St 307)

SILVER SABLE AND THE WILD PACK
#23- DEATH THREATS (4/94)
Wright/Cordova/Hudson (Inédit)

THE SECRET DEFENDERS
#15- STRANGE CHANGES 1: STRANGERS AND OTHER LOVERS (5/94) - Brevoort-Kantorovich/DeCaire/DeZuniga (Inédit)
#16- STRANGE CHANGES 2: RESURRECTION TANGO (6/94) - Brevoort-Kantorovich/Wyllie/DeZuniga (Inédit)
#17- STRANGE CHANGES 3: ON BORROWED TIME (7/94) Brevoort-Kantorovich/DeCaire/DeZuniga (Inédit)-

DEADPOOL: SINS OF THE PAST I-S
#1- IF LOOKS COULD KILL (8/94) - Wald/Churchill/Minor (St 308)
#2- LUCK OF THE IRISH (9/94) - Wald/Churchill, Weeks/Minor, McLeod, LaRosa (St 308)
#3- DEADPOOL SANDWICH (10/94) - Wald/Churchill, Lashley/LaRosa (St 310)
#4- MANO A MANO (11/94) - Wald/Churchill, Lashley/LaRosa, Wegryn, Various (St 311)

WOLVERINE
#88- IT'S D-D-DEADPOOL, FOLKS! (12/94) - Jiamo/Ad. Kubert, Laguna/Farmer, Townsend (Ser 40)

WOLVERINE '95
#1- WHAT THE CAT DRAGGED IN (6/95)
C. Golden/Herrera/Russell (XM 1)

X-FORCE
#46- BEHIND CLOSE DOORS (9/95)
Loeb/Pollina/Pennington (MXF 27)
#47- BREAKOUT (10/95)
Loeb/Pollina/Pennington (MXF 27)
#56-CRAZY FOR YOU (7/96)
Loeb/Pollina/LaRosa, Morales (MMe 4)

DEAD
le comiq

Qui aurait cru que Deadpool serait un jour intéressant ? Ce n'était pas si évident dans *New Mutants#98* (février 1991), lors de sa première apparition : ce mercenaire déboule d'un coup chez les Nouveaux Mutants (alors en train de se transformer en X-Force) et... se fait corriger en deux coups de cuillère à pot par Cable, sans que ce dernier semble avoir à faire le moindre effort. Un comble : Deadpool sera renvoyé par la poste à son employeur, Mr Tolliver (en fait le fils de Cable).

Battu si vite et si complètement, ce pseudo Spider-Man (à qui il emprunte la cagoule, les mouvements mais aussi les blagues à deux francs) ne paraissait pas promis à un avenir reluisant. Dès *X-Force#2* (sept. 1991), rebelote : Deadpool est battu en un rien de temps par Kane, le second "Arme X". Dans ces conditions, l'intérêt que porta le lectorat à ce "non-personnage" (tel qu'il était à ses débuts) défie toute logique et repose principalement sur deux choses : Deadpool était une création de Rob Liefeld (à un moment où ce dernier devenait populaire) et par ailleurs, il était lié à X-Force, donc un personnage périphérique des titres "X".

Ce n'est cependant que dans *X-Force#11* (juin 1992) qu'il montrera son potentiel : il réussit à battre toute la X-Force ! Entre-temps, des révélations viendront étoffer le background du personnage :

1) son statut d'ancien du projet "Arme X" (voir encadré) : on pouvait d'un coup penser qu'il y avait plus en Deadpool qu'un simple assassin de pacotille qu'on renvoie par la poste.

2) le fait que Deadpool cache sous sa cagoule un visage défiguré lui donnera plus de profondeur, impliquant que ses blagues ne sont qu'une façade derrière laquelle se cache un destin tragique. Cette nouvelle envergure lui vaudra de sortir du giron des titres "X" et de surgir dans d'autres séries, en particulier dans le crossover *Dead Man's Hand* (août 1992) qui le verra apparaître dans les magazines *Nomad*, *Daredevil* et *Punisher War Journal* du même mois. En octobre, dans *X-Force#15*, Deadpool tient cette fois-ci tête à Cable et ce dernier survivra seulement parce que Domino tire, "en traître", dans le dos du mercenaire...

Un an plus tard paraîtra la première mini-série *Deadpool* (août à novembre 1993), dont le principal intérêt est qu'elle est illustrée par les Madureira. Deadpool y est avant tout un antihéros. Toujours animé par l'appât du gain, il recherche une arme absolue qui se révélera être Zero, le robot de Stryfe(le clone malfaisan de Cable ndlr), et combat des gens encore plus néfastes que lui, comme le cyborg Slayback ou Black Tom et le Fléau. On apprend que Deadpool travaille avec un expert en informatique, Weasel, et qu'il n'est donc pas "assassin solitaire qu'on croyait.

En septembre 1993, dans *Avengers vol.1#366*, Deadpool arrive à tenir tête au Chevalier Noir et au sinistre Bloodwraith dans un étonnant duel à trois.

Ian Churchill remplace Madureira pour

POOL ue bouc

DEADPOOL

Wade Wilson est un mercenaire à la langue bien pendue et au caractère bien trempé. Quand il a su qu'il avait le cancer, Wilson a decidé de servir de cobaye lors d'une expérience censée le doter d'un pouvoir auto-guérisseur semblable a celui de Wolverine. L'expérience lui a permis de survivre mais lui a laissé sur tout le corps de terribles cicatrices

une seconde mini-série *Deadpool* (août à novembre 1994) un peu moins intéressante mais qui fait directement suite à la première (Black Tom essaye de se venger de sa précédante défaite) tout en apportant un nouvel angle : Black Tom étant le cousin du Hurleur et de Syrin, Deadpool sera amené à s'allier avec cette dernière et à... tomber amoureux ! Le problème étant qu'il est bien entendu hors de question que Syrin ait des sentiments pour un assassin ! Ils finissent par couper la poire en deux et deviennent amis.

A partir de ce moment, Deadpool accourt à chaque fois que Syrin en a besoin (comme dans *X-Force#47*, oct.1995, quand il essaye de la sauver d'un asile de fous, ce qui lui vaudra d'être interné jusqu'à *X-Force#56*, juillet 1996) et il ne peut plus être considéré comme un ennemi d'X-Force.

C'est un [illegible] "rédemption" qui commence (à partir de janvier 1997 pour la version US) la troisième série *Deadpool*, scénarisée par Joe Kelly et cette fois-ci non-limitée dans le temps.

Le personnage comprend que la seule chance qu'il ait de séduire Siryn est de devenir un héros... Il découvre aussi qu'il a lui-même envie de racheter ses méfaits passés. Et pour une raison mystérieuse, Landau, Luckman & Lake, une firme interdimensionnelle qui gravitait auparavant autour de Wolverine (voir les épisodes publiés ces derniers temps), est très intéressé par la possibilité de réhabiliter le mercenaire. Mais le malheur est que Deadpool a peu de volonté et qu'il fait souvent des entailles à ses bonnes résolutions. Outre Weasel, on découvre un autre personnage dans la vie de Deadpool : une vieille femme aveugle nommée Alfred, qu'il raconte en otage depuis des années. Cette relation bizarre étoffe d'autant plus l'opposition entre les tendances comiques et tragiques de Deadpool. Capable de faire dix blagues par phrase, il reste quelqu'un qui peut taper sur une vieille femme si elle a le malheur de le contredire ! C'est ce contraste qui donne sa richesse à la série : dans les moments drôles, Joe Kelly est capable d'écrire des scènes hilarantes mais dans d'autres passages, Deadpool est au contraire infect, se retournant contre ses amis, presque prêt à les tuer. L'ambiance résultante est très intéressante puisqu'on ne sait pas, en commençant la lecture d'un épisode, de quel côté penchera l'humeur de Deadpool et de quelle manière se terminera l'histoire. Par ailleurs, plutôt qu'être une série "mutante" de plus, Deadpool peut se lire indépendamment et n'est pas un énième magazine sorti du même moule. Deadpool deviendra-t-il un vrai héros ? Il vous faudra lire ses aventures pour le savoir !

Xavier Fournier

Deadpool, Wolverine et le Projet Arme-X

Comme Wolverine avant lui, Deadpool doit une partie de ses pouvoirs à un mystérieux projet "Arme-X". Pour simplifier, disons que ce projet a fonctionné en deux étapes différentes : la première s'est déroulée aux USA avec Wolvie (de l'adamantium dans son squelette). D'autres mutants composaient cette première génération de cobayes : Maverick, Silver Fox, Sabretooth, Mastodon et John Wraith. A l'époque agents secrets, Wolvie, Maverick et Sabretooth travaillaient en trio en tant que "Team X". Après la dissolution de cette equipe, Wolverine, sous le nom de "Arme X" alla travailler au Canada, avec ce qui allait devenir Alpha Flight (la Division Alpha). Puis il s'enfuit finalement pour rejoindre les X-Men. Mais le Canada avait déjà mis en marche les dispositions pour son remplacement : d'autres agents avaient été recrutés pour que l'un d'entre eux devienne un nouveau "Arme X".
Parmi eux : Deadpool, Slayback mais aussi Kane, un ancien équipier de Cable. C'est ce dernier qui deviendra "l'Arme X", tandis que Deadpool, défiguré, souffrant d'un cancer et considéré comme un échec, sera expulsé du projet. C'est seulement à ce moment que ses pouvoirs se mettront en marche, révélant son healing factor (pouvoir auto-guerrisseur). Rejeté de partout, Deadpool reviendra alors à ses premières amours : le crime ! Ce qui nous ramène à New Mutants#98 et à ses débuts "officiels"...

RETROUVEZ DEADPOOL TOUS LES DEUX MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX !

DEADPOOL
BIMESTRIEL
PAPIER GLACÉ
48 PAGES, 23 FF.

™ & © 1998 Marvel Characters, Inc.

MARVEL FRANCE

SORTIE DU N° 1 : EN OCTOBRE

(Suite de la page 23)

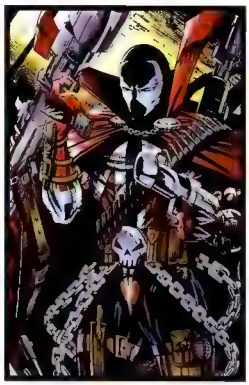
une origine un peu différente. L'amitié entre Liefeld et les autres membres d'Image n'était pas éternelle et le créateur de Youngblood quitta le label avec pertes et fracas, emportant avec lui ses personnages. Image perdait du coup le droit de faire mention de Youngblood, Chapel ou Supreme. Et Spawn, dans l'affaire, n'avait légalement plus le droit de se rappeler son origine. McFarlane s'arrangea donc pour que son héros découvre qu'il avait été manipulé, qu'on lui avait menti sur son assassinat et Chapel fut ainsi définitivement expurgé du mythe de Spawn. Dans le même ordre d'idées, Overt-Kill, un cyborg apparu dans les premiers épisodes et lui aussi créé par Liefeld, a disparu de Spawn.

Les rescapés du Golden Age

Si Spawn perd des personnages, il en gagne aussi parfois d'un coup : McFarlane a récemment racheté les droits d'un certain nombre de héros oubliés du Golden Age : le Heap (traduisez par le "Tas"), qui fut le premier monstre herbeux des comics (avant l'Homme-Chose de Marvel et la Créature des Marais de DC), le Black Terror (une sorte de juste milieu entre Batman et le Punisseur, si ce n'est que le Punisseur est apparu près de 30 ans plus tard) ainsi que Air Boy (un jeune homme doté d'un avion futuriste) et quelques autres encore. Ces personnes intégreront progressivement le même univers que Spawn. Le Heap, en particulier, va venir roder à partir de Spawn #73 (juin 1998).

X.L.

raisons pour lesquelles je fais Spawn, c'est de leur montrer qu'un homme seul peut exister, avoir du succès et être à leur niveau ! Comme Marvel a traversé la banqueroute en plus… et pas nous, c'est déjà ça !
En tout cas, à l'intérieur d'Image, chacun a pris les décisions qu'il a voulu, même si certaines se rapprochent de Marvel ou de DC. Nous ne dictons rien aux autres membres d'Image. Que ce soit bien ou mal, chacun choisit en son âme et conscience ce qu'il veut faire.



C.B. : Vous pourriez dire que vous avez gagné la guerre puisque plusieurs d'entre vous qui avaient quitté Image par la petite porte, ont été rappelé par Marvel pour les Heroes Reborn notamment…

T.M.F. : En effet, on peut le voir dans ce sens par exemple pour Jim (Lee) qui est revenu chez Marvel mais à ses conditions et pour faire les personnages qu'il avait envie de faire. Mais personnellement, je n'aurais jamais pu faire cela. Je ne donne pas de mon temps à l'ennemi, c'est mon côté militant. Je contrôle Spawn alors que je n'aurais jamais contrôlé Spider-Man. Mais j'admets que ce sont de petites victoires pour chacun de nous, pour Jim, ou Rob. Mais moi je crois que la guerre continue et que chaque jour qui passe est important. Parce que si nous déposons le bilan, comme beaucoup de sociétés dans l'industrie du comics, l'histoire retiendra peut-être que nous avions du talent mais surtout que nous n'avons pas survécu. Le plus important c'est de tenir le test du temps. C'est pourquoi nous avons besoin que certains d'entre nous aient des succès commerciaux et des personnages qui soient connus dans le monde entier pour que dans vingt ans par exemple on parle encore des comics d'Image comme on parle depuis cinquante ou soixante ans de ceux de Marvel et de DC.

C.B. : Vous commencez à être assez connus chez Image !

T.M.F. : Peut-être, mais si vous regardez bien, quand on parle de Marvel ou de DC, c'est de leurs grands personnages, les plus vieux, pas des derniers numéros qu'ils ont sortis. C'est pourquoi je ne cesse de stresser mes partenaires, et en particulier les plus jeunes d'entre eux, en leur expliquant que la longévité est la seule mesure véritable du succès. Je ne crois pas que Spawn soit le meilleur personnage qui soit, ou que son scénario soit le meilleur de tous etc. mais nous avons déjà sorti plus de 75 numéros, et forcément, ça joue. C'est en grande partie le volume de travail qui compte. Parce que parmi 75 numéros il y en aura bien plusieurs que vous aimerez ! Si vous prenez Batman par exemple, vous n'aimez pas forcément toutes les époques ou toutes les histoires ou tous les dessinateurs, mais vous continuez de l'acheter parce que vous trouvez que le concept de départ de Batman est cool. Vous ne l'achetez pas parce que vous l'aimez aujourd'hui, ici et maintenant. Donc, même lorsque vous aimez moins le travail fait, vous l'achetez et vous vous dites qu'une autre équipe créative viendra et que ce sera mieux ! C'est pourquoi je crois qu'il faut vraiment créer une somme de travail. Avoir une direction en tête et ne pas en changer tous les six mois.

C.B. : Vous veillez à la distribution de Spawn à travers le monde entier, or par exemple en Italie, c'est Marvel qui vous distribue, n'est ce pas le comble à vos yeux ?

T.M.F. : C'est vrai que c'est bizarre, mais la vérité c'est qu'ils étaient les seuls à faire un travail décent ! Je sais qu'on va dire, "Ah il fait des compromis, etc". Non, c'est plus bête que ça. Je pense que ce qui est véritablement important c'est que Spawn sorte dans le plus de pays possible, dont l'Italie. Et pour ce faire Marvel était l'éditeur le plus indiqué parce que le plus honnête !

C.B. : Quels sont les projets à venir chez McFarlane Entertainment les prochains mois?

T.M.F. : Nous finissons les six prochains épisodes de la série animée de Spawn pour le Japon, et en même temps le scénario du deuxième film. Nous avons nos jouets comme toujours, et nous avons signé des contrats pour faire ceux de The Crow, nous avons les Movie Maniacs, un clip animé pour Pearl Jam qui passera sur MTV. A part ça, Greg (Capullo) et moi-même venons de finir la couverture du nouvel album du groupe Korn. Et j'en oublie !

C.B. : On dit que vous ne voulez plus que l'épisode 10 de Spawn soit publié, pourquoi ?

T.M.F. : D'abord, parce qu'il met en jeu Sarah Base, un personnage de Dave Sim, un autre militant dans mon genre, et que je ne suis pas le seul à en posséder les droits. Ensuite et surtout parce que cet épisode était un peu notre programme politique de l'époque, il correspondait à une déclaration de notre part par rapport à la situation de l'industrie du comics au moment où nous l'avons écrit. Le republier, c'est comme prendre le titre d'un journal d'il y a trois ans et le mettre à la une aujourd'hui ! Ça n'a pas de sens ! Surtout de publier ça dans une autre langue, dans un pays où les gens ne sauront pas ce qu'était le contexte de l'époque et ne comprendront pas le pourquoi du comment ! Ce qu'il faut dire aux fans en revanche c'est qu'ils ne ratent rien s'ils ne l'ont pas. Du point de vue de l'histoire de Spawn, il y a une continuité sans cet épisode, c'était un peu comme une parenthèse.

C.B. : Que diriez-vous si vos enfants voulaient suivre vos traces et faire le même métier ?

T.M.F. : Je dirais Ok ! Je ne suis pas là pour leur dicter ce qu'ils ont à faire. S'ils veulent devenir des artistes, très bien et sinon, pas de problème ! La seule chose c'est que j'essayerai de leur dire que s'ils ont réellement décidé de faire quelque chose il leur faudra faire des sacrifices et tenir bon, ne pas faire de compromis sur ce qu'ils trouvent important et savoir ce qu'ils veulent vraiment. Mais je pourrais leur dire la même chose quel que soit ce qu'ils décident de faire.

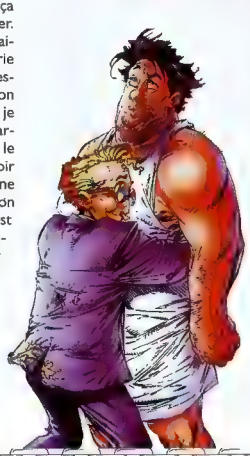
C.B. : Votre femme s'appelle Wanda et votre fille Cyan, comme celles de Spawn, sont-elles fières de faire partie de votre comics ?

T.M.F. : Oui, elles sont contentes de faire partie de quelque chose qui grandit et continue. Mais ça fait tellement longtemps maintenant, on n'y pense plus ! J'avais choisi ça comme ça au début, pour rigoler. C'était comme un clin d'œil, ça faisait rire mes amis de lire une série avec une Wanda ou de voir un dessin animé qui ait une connection avec ma vie réelle. D'ailleurs je crois que je l'ai fait aussi pour marquer ce qui est véritablement le plus important dans ma vie. Avoir de l'argent, être connu, avoir une position sociale etc., tout ce qu'on appelle avoir du succès, ce n'est pas ça qui compte, c'est superficiel. Cela n'a aucun intérêt par rapport au fait d'avoir une famille qui vous aime et de prendre soin d'elle. On peut être un bon businessman, avoir divorcé trois fois et ne pas faire attention à ses enfants !

Ce qui intéresse les médias en général, c'est de savoir combien d'épisodes vous avez vendu pour combien d'argent. Pas de comprendre si ce que vous faites est valable ou pas ! Si vous restez fidèle à vos positions et que vous gagnez 1000 dollars, tout le monde s'en moque. Si vous restez fidèle aux même positions mais que vous gagnez 1 million de dollars, ça change tout !

Pour revenir à votre questions sur les jouets horribles, je dirais que ce que vous faites entre 9h et 17h n'a pas forcément d'influence sur ce que vous êtes après 17h ! Je peux donc être immature et aimer les trucs noirs, comme je l'ai dit, et m'occuper correctement de ma famille. Je connais des gens qui travaillent à la banque et qui sont alcooliques. C'est vrai que d'un point de vue social, (réactionnaire d'ailleurs), il est mieux vu de travailler dans une banque que de fabriquer des petits jouets monstrueux. Mais il faut aller au-delà des apparences. On peut aller à l'église et battre sa femme ! Je ne suis pas religieux, mais je n'ai pas beaucoup d'intérêt pour le superficiel. Je préfère m'occuper de mes monstres pendant la journée et être un homme décent quand je rentre chez moi.

«Entretien réalisé par Lise Benkemoun»



Ce que McFarlane a "emprunté"

Pour bien comprendre comment Spawn est né dans l'esprit de Todd McFarlane, il suffit de remettre la création du personnage dans le contexte la carrière de l'auteur.

Graphiquement, Spawn est un descendant direct de Batman : d'abord par l'ambiance visuelle (Gotham City, souvent plongée dans la nuit) ensuite car c'est un héros dont la longueur de la cape défie toute réalité physique (dans certaines cases, elle mesure plus de 10 mètres de long). Autant de "trademarks" de Batman, que McFarlane a brièvement dessiné (*Detective Comics #576-578*, juillet/septembre 87).

Quant aux pouvoirs, le coup du costume vivant vient, c'est évident, du symbiote de Venom. A l'époque où il bossait sur Spider-Man, McFarlane a eu plusieurs fois l'occasion d'illustrer des combats Araignée/Venom mais également de rhabiller Spider-Man de son costume noir (*Spider-Man#13-14*, août-septembre 1991). Pas de doute, il raffolait de cette tenue. Même la cagoule d'Al Simmons est assez évocatrice de celle de Peter Parker, à l'époque où il portait un masque noir avec des lentilles blanches.

Pour ce qui est des chaînes "vivantes" qui émanent du costume, elles prennent leur origine dans les pouvoirs du Ghost Rider version 90's. En effet le motard fantôme possède lui aussi une chaîne, dont les maillons sont très pratiques pour combattre les criminels. D'ailleurs, il n'y a pas que la chaîne que Spawn a "emprunté" à ce personnage : l'histoire d'un homme à qui le diable a donné des super-pouvoirs afin de pouvoir mieux le corrompre est, dans les grandes lignes, celle du héros de Marvel. Sans compter que Malebolgia, le démon qui a joué ce sale tour à Spawn, est un sosie troublant du Mephisto relooké par John Romita Jr.

De 1990 à 1992, période à laquelle McFarlane créa sa série, il se trouve que Ghost Rider était justement un des héros les plus populaires, sujet de plusieurs séries. On pourra donc difficilement nous faire croire que l'auteur ignorait celui-ci (d'ailleurs il l'avait incorporé aux aventures de *Spider-Man* #6-7, janvier/février 1991) et qu'il en a redécouvert des éléments au "hasard" d'un processus de création personnelle. La présence de motifs en forme de crânes au niveau de la ceinture de Spawn évoque elle aussi cet autre personnage.

Les amateurs de détails pourront se reporter une nouvelle fois à *Spider-Man#13-14* : Parker y combat Morbius, le vampire, qui s'est réfugié dans les égouts et vit parmi les clochards. La relation Morbius/clochards préfigure les liens qui uniront par la suite Spawn aux vagabonds qui vivent dans la même allée que lui.

Mais alors, qu'y a-t-il de vraiment original dans les aventures de Spawn ? Le drame personnel du héros ? Bingo ! Là-aussi, c'est du déjà fait et

presque dans les détails : paru à partir de 1975 dans

Astonishing Tales, Deathlok (appelé Cyberman en France), un héros de Marvel est…un ancien agent du gouvernement, ranimé après sa mort (en cyborg) et dont le corps, en décomposition, lui interdit de retrouver sa femme et son enfant. D'ailleurs, comme dans le cas d'Al Simmons, l'épouse en question a entre-temps refait sa vie… avec le meilleur ami du héros. Sacrée coïncidence, non ?

Le réel talent de McFarlane aura consisté à amalgamer tous ces éléments et à en faire un personnage polyvalent. Si Batman est un excellent limier, il n'est pas aussi convaincant face au surnaturel. Pour Ghost Rider, c'est l'inverse. Spawn, tel que conçu par son auteur, fonctionne aussi bien dans des intrigues urbaines que dans des sagas infernales, au fin fond de l'Enfer. On pourra donc reconnaître à McFarlane d'avoir du talent… pour les cocktails !

Xavier Fournier

Spider-Man#1
Spawn#8
Un air de famille ou un air de décalcomanie ?

Spawn
la série animée

Match Box de

TSC - Comic Box
328, rue St-Jacques 75005 Paris - E-mail : info@comicbox.com

Dessin de Jeff & Arno

Tout d'abord, je commencerai par les félicitations, j'ai adoré le 1er numéro. Tout y était : couverture superbe (génial, avec tous les costumes de Spidey), des news, des scoops, le héros du mois (snikt), en direct des USA (super, mais honteux que nous devions attendre janvier pour voir le somptueux petit bijou de Michaël Turner : Fathom), Home Objet, le Guide du mois (sympa) et bien sûr le courrier des lecteurs.
Cependant, je voudrais vous poser une question : la rubrique "le Choc des Titans" était-elle unique (pour lancer le n°1) ou allez-vous la continuer dans les prochains numéros ? Car elle est simplement titanesque ! J'ai acheté le n°1 d'Ascension et The Coven, je me suis régalé !!!
Je sais que c'est un peu précipité, mais allez-vous faire un reportage sur Angoulême (au salon de la BD en janvier) ?
Suggestion : un poster à chaque numéro, ça serai cool !? Genre : the Coven, DV8, Ascension ou Fathom. Eh oui, car pour trouver des posters Image, Top Cow ou encore Awsome, faut vraiment bien chercher !!!
Sur ces mots, je vous dis au revoir et bonne continuation.
Matt Boisgard (Pau, Lons)

PS : je voulais passer un coup de gueule car DV8 s'arrête (à mon grand regret) au n°6, scandaleux ! au revoir Frosbite (mon préféré) mais bon, je pourrai me consoler avec Ascension, The Coven, Kaboom ! et en janvier : Fathom…

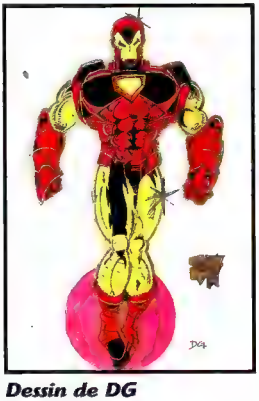
Cher Matt, comme tu as pu le voir, le Choc des Titans est toujours là. Nous le modifions sans cesse pour mieux vous plaire. D'ailleurs, vous pouvez participer en votant pour l'un ou l'autre des challengers. Pour Angoulême, nous avons des surprises plein la hotte. Patience !

Cher Mr Box,
L'article sur les héros transsexuels était plutôt inutile et Xavier Fournier a relevé le point le plus évocateur qui est celui de voir son héros préféré devenir une femme pour pouvoir fantasmer dessus, la transsexualité est alors devenue un prétexte pour vendre. De plus, on vire souvent dans un délire sexuel (typiquement masculin : se "taper des lesbiennes" ou du moins de les regarder agir). Je suis moi-même transsexuel et je n'ai jamais trouvé de BD, comics, livres ou films qui traitent réellement le sujet à fond. Bref, en bon fan de comics, je souhaite une longue vie à votre magazine (j'ai trouvé le courage de vous écrire grâce à un de vos lecteurs qui a affiché son homosexualité dans le courrier… j'assume à mon tour).
E. B.

Comic Boxers,
Pour les plus, la rubrique Psycho, les scoops, Home Objets sont cools ! Le Choc des Titans c'est top génial, à ce sujet, je voudrai bien savoir ce que donneraient les matchs Daredevil vs Black Cat, Superman vs Gladiator, Dr Strange vs Phenomena, Boba Fett vs Predator. Je voudrais aussi tout savoir sur la nouvelle série animée de Batman et Spawn. Aussi sur l'avenir des X-Men, Spider-Man, DD, Elektra, Thunderbolts (y-at-il des figurines et autres goodies sur eux ?). Merci et à plus
Lugan Ban du clan Conner

Cher Lugan Ban du clan Conner., nous retenons des idées pour "Le Choc". Les figurines des Thunderbolts n'existent pas encore à notre connaissance. Mais, Marvel devrait se pencher là-dessus bientôt.

Le marché du comics est, en France, en plein boom. Marvel France, Image, Chaos comics, Génération comics… foisonnent et cette diversité du marché ne peut profiter qu'à une seule personne : MOI. Par " moi ", j'entends évidemment "le lecteur".
Il ne manquait plus au lectorat français que son magazine d'information, à lui, traitant de son thème favori : les comics. Je suis fan de comics depuis que j'ai été confronté à ma première bédé "de super-héros". C'était l'histoire de Thor, Cif et Badler dans un cône dimensionnel, avec la première apparition de "Lui", qui allait devenir, avec le temps, le Adam Warlock des Gardiens du pouvoir de Marvel. Ça ne date que de 1991 ou 92. Ensuite je me suis mis à aimer plus particulièrement une série (à l'époque Excalibur) puis j'ai recherché le style de certains auteurs (le premier fut McFarlane au niveau du Strange 249). Puis j'ai acheté mon premier comic en VO (Spawn 50). Aujourd'hui j'ai 18 ans, je suis fan de comics sans pour autant me renfermer sur cette unique catégorie de bédé. Ça, c'était le moment pas forcément intéressant pour vous, à part pour un truc du style "Lecteur, qui es-tu ?". Passons à votre mag' et à mes critiques, suggestions et coup de cœur (car il y en a !). Commençons par le début : la présentation. Intéressante l'idée du mag'format V.I. mais je pense insuffisante pour un mag' détaillé.
La couv' est identique à celle des pro-



Dessin de DG

Dessin de Cédric Asna

Dessin de Lulu

ductions Marvel France (épaisseur, matière). Elle est lisible mais assez représentative de ce que vous êtes. Pour être franc, quand j'ai ouvert Comic Box 1, je croyais ouvrir une énième revue Marvel sur Spider-Man. Au fait, TSC, c'est pour " Tout sauf cochon ?" (rapport au logo…)
Bien que celui-ci fut rétrécit dans C.B.2 (c'est vous), je trouve que le sommaire prend toujours trop de place en prenant deux pages pour lui tout seul. Il aurait suffit de le caser sur la page 3 et de sacrifier la page 2 aux annonceurs car on sait que c'est la pub qui fait vivre la presse écrite. Sinon le sommaire à proprement parlé est clair et concis.
Les news : présentées avec une maquette utilisée normalement dans Player One (textes au centre + colonnes pour les brèves). Elles sont en général intéressantes et informatives. Mention spéciale à "l'équation de la création" qui me fait bien rigoler.
La rubrique "le Héros du Mois" me semble déjà moins bien et pêche de part son intérêt plus que douteux. Mais bon…
En direct des USA : que dire sinon qu'il est vrai que les redites entre article et interview est gênante. Les articles permettent de resituer la personne dans son contexte avant l'entretien. L'interview pourra, elle, être plus ou moins intéressante selon la personne interrogée. A vous de bien les choisir alors, mais les questions sont parfois judicieuses.
Le contrôle d'identité, moi j'aime pas. Pas par son manque d'intérêt mais parce que je m'en fous. Eric Montesinos fait juste ce qu'on lui impose et il n'y a pas de quoi le prendre pour une star.
Abonnement : ouais, une question, en souscrivant à l'abonnement de soutien, on gagne un petit statut de lecteur privilégié ou c'est juste comme ça, pass' qu'on vous aimerais bien ? *(Oui !)*
A la une et les autres articles et interviews peuvent être plus ou moins intéressants, tout dépendra de son contenu.
Le Choc des Titans devait partir d'une bonne idée, mais son traitement est naze. Cette rubrique n'apporte rien de plus et fait remplissage à donf.
Le match de box est long et détaillé. On a de la place pour s'y exprimer et c'est tant mieux. Grâce aux petites annonces, j'ai déjà complété ma collection donc je suis positif quant à cette rubrique.
Home Objet doit être intéressant, mais je n'y ai rien vu qui fasse mon bonheur. A voir donc.
Initiative Comics est très sympa et nous sort de l'unique comics made in US.
Des clips et des clacs parle de trop de choses en même temps et donc se perd dans un espace réellement trop petit pour ce que vous essayez de tasser dedans.
Le bédécran est sympa, mais on n'est pas tous câblés…
Le guide de lecture est plutôt bien foutu et agréable à lire. J'aime bien le coup des trois bulles mais peut-être qu'une note /10 serait plus adaptée… mais moins fun.
Enfin le Doc Psycho conclut de manière agréable le mag', marquant une habile transition entre le monde des super-héros et le monde réel.
Je finirais par quelques questions/suggestions :
- Pourquoi ne pas publier des bibliographies des auteurs pour aider les fans à compléter leur collection d'illustrations ou d'histoires où figure le nom de leur auteur chéri ? *(Pourquoi pas en effet)*
- Pourquoi pas une rubrique Top 10 des lecteurs (catégorie dessinateurs, scénaristes et séries ?) *(Ça fait trop Wizard!)*
- A quand des articles sur Joe Madeidura, Jeff Matsuda, Greg Capullo, Humberto Ramos, Erick Larsen, Chris Bachalo… Il serait de possible de parler de tous ces mecs dans un article style "les illustrateurs de comics au style cartoon" (Capullo excepté). Cool non ?
Pour finir, voici la liste des séries qui me branchent bien : Spawn, Savage Dragon, DV8, Generation X, Weapon 0, Kaboom !, Maxx, Young Justice…
Un bilan plutôt positif donc pour un magazine qui ne demande qu'à être amélioré. Sur ce Bye, et que la Force soit avec vous,
Ced le Ninja

(Et ouais, j'ai dû rajouter mon titre de Ninja parce que bien qu'utilisant le nom de Ced depuis longtemps, je me le suis fait chourer par un employé sans scrupule de Marvel France. So Sad !)

Cher Cedleninja, bravo pour ta perspicacité. TSC signifie "Tout sauf des Cochons", car précisément nous n'en sommes pas ! Tu gagnes un album de Spawn comme récompense. Tes critiques sont très recevables, mais il te faut comprendre que Comic Box s'adresse à TOUS les fans de comics. Qu'ils les lisent depuis 50 ans ou 5 minutes. Des rubriques comme "Le Héros du Mois" sont destinés à tous ceux qui prennent "le train en marche". Idem pour "Contrôle d'Identité". Nous voulons faire découvrir l'envers du décor. Un lettriste comme Eric Montesinos ou un coloriste comme Richard Isanove, suent sang et eau chaque mois pour que vous puissiez lire vos comics préferés. Ils méritent bien de profiter un temps des feux de la rampe, non?

Salut à toute l'équipe,
tout d'abord bravo pour le mag qui propose des rubriques interessantes et innovantes. Je trouve l'idée du poster+dossier excellente. Une page sur les mangas ainsi que des fiches à collectionner sur les héros seraient les bienvenus. J'en profite pour vous poser quelques questions :
-Fighting American sera-t-il traduit en français ? *(pas pour l'instant)*
- Où peut-on se procurer les cartes X-Men Fleer offertes avec Marvel Crossover 8 ? *(dans les comic-shops)*
Bonne continuation *(à ton service)*
Un fan de comics

Salut la rédaction,
Fidèle lecteur de comics depuis bientôt 20 ans (j'ai 26 ans aujourd'hui), j'attendais depuis longtemps qu'un magazine comme le vôtre fasse son apparition car j'en avais assez de traduire Wizard !
[…] Je sais que la "mort" de Ben Reilly a soulevé une vague d'indignation aux Etats-Unis (le BBB=Bring Back Ben). Moi-même je n'ai pas apprécié la façon dont Marvel s'est débarrassé de lui. Pourriez-vous nous dire si les revendications des fans ont porté leurs fruits et si Marvel compte le faire revenir ou lui assigner sa propre série ? *(officiellement, il n'y a aucune chance, mais on ne sait jamais)*
Yannick Rivalain (St Remy)

GODZILLA

monstre de papier mâché

Après avoir joué la vedette dans une pléthore de films japonais, Godzilla vient d'être revu et corrigé par Hollywood. Le Godzilla nouveau est, sans surprise, l'objet d'une adaptation en BD chez Marvel... Mais Godzilla et les comics, ça ne date pas d'hier !

Aux USA, les films japonais de Godzilla ont depuis longtemps atteint le statut de films-cultes. Aussi ne faut-il pas s'étonner que dès 1977 Godzilla déboule dans les bacs de comics américains : il s'illustrera dans sa propre série pendant 24 épisodes. Dough Moench (qui s'est distingué en particulier par la suite sur Moon Knight) et Herb Trimpe (dessinateur caricatural qui illustra Hulk dans les 70's) se répartissent scénarios et dessins. Non seulement on y découvre les aventures du lézard géant, mais qui plus est le monstre est intégré dans l'univers Marvel régulier, grâce à l'ajout fréquent de guest-stars venues d'autres magazines de la firme. C'est ainsi que dans le #3 la bête affronte les Champions (équipe qui réunissait à l'époque Angel, Iceberg, Hercule, la Veuve Noire et le Motard Fantôme, – ce dernier cependant n'apparaît pas dans l'épisode). Dans le n°20, se sont carrément les Fantastiques qui font office de guest-stars. Les Avengers seront également de la fête. Le S.H.I.E.L.D apparaît régulièrement, en particulier Dum Dum Dugan, qui a pour mission d'arrêter le monstre. Enfin, dans les #21-22, une rencontre logique survient : Godzilla croise le chemin du Devil Dinosaur ! Qui ça ? Et bien entretemps chez Marvel, quelqu'un a trouvé stupide de payer des droits d'exploitation sur ce qui n'est, somme toute, qu'un dinosaure comme les autres, mis à part la taille. D'où l'idée de Jack Kirby de créer, à partir d'avril 1978, la série Devil Dinosaur : dans une atmosphère à mi-chemin entre la préhistoire et les premières scènes de *2001 : Odyssée de l'Espace*, une tribu de singes humanoïdes, vivant à la même époque que les dinosaures, ne se gêne pas pour exterminer ces derniers. Jusqu'au jour où Moon Boy, un garçon-singe plus malin que les autres, devient l'ami de Devil, une sorte de tyrannosaure mutant à la peau écarlate, qu'il ne vaut mieux pas embêter. Inutile de dire qu'à côté de ce tandem, Belle et Sébastien font pâle figure. Mais le succès de la mode "dinosaure" ne sera sans doute pas celui escompté puisqu'en juillet 1979 Marvel jette l'éponge et stoppe net la série Godzilla. Devil Dinosaur lui n'aura eu droit qu'à 9 épisodes, disparaissant dès décembre 1978. Moon Boy et Devil ont fait depuis des apparitions semi-régulières dans les comics Marvel, la plupart du temps pour des épisodes assez médiocres, comme en 1987, quand ils devinrent membres des Fallen Angels, le plus lamentable groupe jamais dérivé des X-Men (deux autres membres étaient... des écrevisses mutantes !).

Il faut attendre près de dix ans, pour voir Godzilla réapparaitre sur le marché du comic-book américain, en 1988. Suite au boom des

mangas et des comics en noir et blanc, la compagnie Dark Horse exploite à fond le filon, en offrant une série limitée en six numéros (mai 1988 à janvier 1989), en noir et blanc, réimprimant une version japonaise des aventures du gros dinosaure idiot. Ces numéros seront réunis plus tard en un album relié sous le titre de *Godzilla Collection*. Deux portfolios Godzilla seront aussi édités conjointement à la série, présentant des superbes poses illustrées par des dessinateurs aussi talentueux que Art Adams, Steve Bissette, Kevin Eastman, Mike Mignola, Keith Giffen et Chris Warner !

En haut : Devil Dinosaur, quand Marvel préfère pomper que payer...ça ne paye pas !

Ci-contre : Godzilla dans une série récente où Art Adams est crédité pour ses "crayonnés"

En été 1992, Art Adams, grand admirateur du monstre, rentre dans la danse en scénarisant et dessinant un superbe one-shot de 40 pages, en couleur, intitulé le *Godzilla Color Special*, toujours chez Dark Horse. La série rebondit un an plus tard, avec *Godzilla vs Barkley*, qui est bientôt suivie d'une nouvelle série en 1995, *Godzilla King of the Monsters*, toujours chez Dark Horse et toujours en couleur.

Cette série de dix numéros est de loin la moins intéressante concernant Godzilla, Art Adams se contentant de signer quelques couvertures et scénarios, ainsi que quelques crayonnés qui paraissent tous virtuels, son style étant totalement invisible à l'intérieur des pages. Il semblerait que l'éditeur ait utilisé son nom à des fins commerciales, afin de pré-vendre plus d'exemplaires, tsk tsk... D'ailleurs, il semble que tout artiste doué touchant au monstre, voit son talent être écrasé d'un coup de patte géante, comme le prouve le *King Of The Monsters spécial* sorti en 1998, hideusement dessiné par Steve Bissette.

Un autre one-Shot, *Godzilla vs Hero Zero*, dessiné par Tatsuya Ishida et encré par Mike Miller, nous offre l'amusante occasion de voir Godzilla détruire la San-Diego Comic Convention provoquant l'affolement des fans et des professionnels ! *Godzilla Vs Hero Zero*, reprend un peu la même logique qu'avait eut Marvel en son temps, c'est-à-dire intégrer Godzilla dans l'univers des super-héros de Dark-Horse. Sauf que les héros de D.H. ne valent pas un centime (mis à part Ghost) et que Hero Zero, le robot géant très "Goldorak" qui se coltine Godzilla porte bien son nom : c'est un zéro pointé qui ne vaut pas le détour.

La série mensuelle de Dark Horse ne battra pas la longévité de celle de la Marvel, s'interrompant en 1996, au n°16. 17 en fait puisqu'un "numéro zéro" réimprime une histoire du monstre, publiée initialement dans les pages de Dark Horse Comics.

En résumé, ces comics n'auront servi qu'à imposer Art Adams comme l'artiste ultime du monstre, ses couvertures et son one-shot couleur en sont la preuve éclatante.

Les complétistes acharnés n'auront pas trop de mal à récupérer la plupart de ses numéros à bas prix dans les comic-shops, sans oublier deux histoires inédites parues dans *A Decade Of Dark Horse 4* et *Dark Horse Presents 106*.

Pour les adeptes du trade-paperback, deux volumes reliés reprennent non seulement les spéciaux, mais aussi les histoires issues de *Dark Horse Presents*. D'une manière générale, le peu de projets "Godzilla" publiés en 8 ans par D.H., en comparaison avec des franchises de la boîte comme Predator, montre que le succès ne fut pas forcément au rendez-vous.

Avec les critiques mitigées qui ont suivi la sortie du nouveau Godzilla aux USA, il y a désormais peu de chances que le lézard vive des aventures plus vivaces et plus originales, en bandes-dessinées.

<Xavier Fournier et David Fakrikian>

LE CHOC D

Ils sont puissants, ils luttent contre les forces du mal. Mais quands ils se castagnent on rigole bien aussi. Comic Box vous propose un duel virtuel. Ce mois-ci : Toutes griffes dehors !

PAR IZOD & SCOOBY DOO

WOLVERINE vs RIPC

RIPCLAW

Nom : Robert Bearclaw

Age : inconnu

Poids : 102 kg

Taille : 1,89 cm

Yeux : bruns

Cheveux : noirs

Des raisons d'en découdre...

Ces deux hommes ont de nombreux points communs (normal, Ripclaw est inspiré ouvertement de Wolverine). Leur instinct animal et leur sang chaud font que s'ils se rencontraient, ils ne pourraient certainement pas résister à se mettre l'un sur l'autre.

Honneur à l'âge, Wolverine est entré dans le monde Marvel au début des années 70. Il est d'abord apparu en guest-star dans *Incredible Hulk*#80. La légende veut que ce soit Roy Thomas (le big boss de Marvel à l'époque) qui ait demandé à Len Wein de créer un personnage appelé Wolverine parce qu'il aimait prononcer ce nom avec l'accent canadien. Pour l'aspect visuel, John Romita Sr a trouvé l'idée du costume et Herb Trimpe a mis en images le mercenaire griffu. Mais cette première apparition ne fut que très modestement remarquée. Et c'est au cours d'une entrevue entre Dave Cockrum et Wein, que ce dernier proposa Wolvie pour les "nouveaux X-Men" (dans *Giant Size X-Men*#1-1974). Au fur et à mesure que Wolverine devenait populaire, Marvel accepta d'en dire plus sur son mystérieux passé. Il vieillirait plus lentement que la moyenne, et aurait participé à la seconde guerre mondiale en tant qu'agent secret canadien. Puis il intègre une équipe de mercenaires "Team X", pour le compte des autorités d'Ottawa. Enfin, il est choisi pour être le premier à subir l'expérience "Arme X".

ES TITANS

Celle-ci a consisté en l'injection de métal indestructible, l'adamantium dans le squelette de Logan. Contrôlé et manipulé par le gouvernement canadien, il trouve une porte de sortie quand Charles Xavier vient le recruter pour devenir un X-Man.

Pour Ripclaw, la souffrance est aussi une vieille connaissance. D'origine indienne, Robert Bearclaw est incorporé à la brigade S.H.O.C. après que Cyberdata l'ait transformé en cyborg. Avec l'aide de ses compagnons d'armes, il se rebelle contre son "employeur" et ensemble ils forment CyberForce. Marc Silvestri, créateur de Ripclaw, n'a jamais caché son amour pour Wolverine (qu'il a dessiné d'ailleurs).

LAW

Œil pour œil...

Bon, d'accord ils sont presque pareils, mais examinons en détail leurs quelques différences :

Ripclaw possède un pouvoir autoguérisseur comme Wolvie. Mais, en plus de son instinct bestial, il peut aussi se métamorphoser en animal. C'est un avantage. Wolverine avait de l'adamantium dans son corps, ce qui rendait ses griffes redoutables. Mais privé de celui-ci par Magneto, il ne peut compter que sur la rigidité de ses os ! Le métal dont sont faites les griffes de Ripclaw ont des propriétés encore inconnues. Il peut en modifier l'aspect mentalement.

Au finish

Ripclaw est techniquement supérieur à Wolvie, surtout sans adamantium. Mais en terme de résistance et d'expérience de combat, le canadien a encore de beaux restes !

L'AVIS DES LECTEURS

99 % d'entre vous ont donné Wolverine vainqueur absolu. Voici quelques réflexions (pertinentes) de lecteurs sélectionnées parmi les plus goûteuses :

"Wolvie vainqueur par KO au premier round. Ripclaw s'en va rejoindre Ben Reilly au paradis des clones". (ddemon@wanadoo.fr)

"Wolverine est le plus fort et le plus mythique" (jean.pellot@hol.fr)

"Pour le match du mois wolverine évidemment, au fait c'est qui Ripclaw ?" (hugowyler@hotmail.com)

"Wolverine est vieux et usé, il n'a même plus son adamantium" (anonyme)

"Je donne Wolverine gagnant du fait de son expérience et de son pouvoir de régénération, pourtant je préfère Ripclaw" (meresse@club-internet.fr)

"L'expérience parle : vainqueur Wolverine" (Cubik)

"Wolverine a plus de gueule que son concurrent. C'est un type qui n'a pas froid aux yeux, jamais peur de rien, un peu le genre Bruce Willis quoi !" (qsu@cgci.fr)

VAINQUEUR PROBABLE : égalité parfaite

Le mois prochain :

ELEKTRA vs SHI

deux guerrières pour un combat sans merci.
votez nombreux !

Nom : Logan

Age : inconnu

Poids : 85 kg

Taille : 1,62 cm

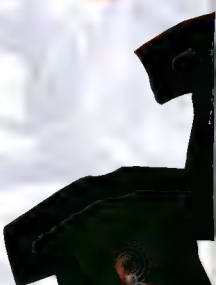
Yeux : bruns

Cheveux : noirs

HOME objets

La société Dynamic Forces, s'est depuis longtemps spécialisée dans la vente de produits à tirages limités et souvent signés de la main des auteurs. Une des dernières productions de DF est une édition variante ultra-limitée du one-shot "Gen13 : Magical Drama Queen Roxy" signé par Adam Warren.

Editeur : *Dynamic Forces*
Disponibilité : *sur commande*
Prix indicatif : *250 Frs environ*



Elles arrivent enfin ! Les figurines de la JLA et de leurs alter-égo maléfiques l'Injustice Gang. Les personnages sont regroupés en deux coffrets de 5 pièces. Le premier sera disponible à la fin du mois. Il comprendra : Superman Bleu, Green Lantern, Evil Batman, Evil Flash et Huntress. Le second coffret réunira lui : Batman, Flash, Evil Superman, Evil Green Lantern et Green Arrow. D'autres figurines sont programmées pour l'an prochain dont : Martian Manhunter, Aquaman et Steel.

Editeur : *Hasbro/DC*
Disponibilité : *Fin sept.*
Prix indicatif : *500 Frs le coffret*

L'objet inédit-introuvable du mois

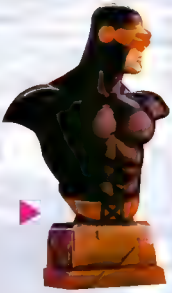
LE TRIVIAL PURSUIT STAR WARS

Inutile de chercher cet objet chez tes marchands de jouets, il n'est pour l'instant accessible qu'aux seuls anglo-saxons. Comme dans l'édition originale du célèbre jeu de société, il faut ici être incollable sur La Guerre des Etoile en 2400 questions. Avec des catégories comme : droïdes, aliens, armes & véhicules, il faudra être sacrément documenté.

Editeur : Milton Bradley - Prix : $40

La nouvelle série Spawn – Dark Ages est disponible. C'est déjà la onzième ligne dérivée du personnage fétiche de McFarlane. Parmi les figurines on trouve : The Raider et Black Knight Spawn (ci-contre) et The Ogre, Spellcaster et Skull Queen. Le niveau de finition est toujours impeccable et la mobilité surprenante.

Editeur : *McFarlane Toys*
Disponibilité : *Immédiate*
Prix indicatif : *150 Frs environ*



Dans la collection : beau, cher, donc indispensable, voici le mini-buste Cyclope en porcelaine (12 cm environ). Sorti des ateliers de Randy Bowen, Cyke est une édition limitée à 3000 exemplaires.

Editeur :
Marvel/Bowen
Disponibilité :
Immédiate
Prix indicatif :
300 Frs à 350 Frs env.

Les "Marvel Knights" sont à peine sortis que les T-Shirts à leur effigie sont déjà là ! Deux modèles sont prévus : DareDevil (dessins de Joe Quesada) et Inhumans (dessins de Jae Lee).

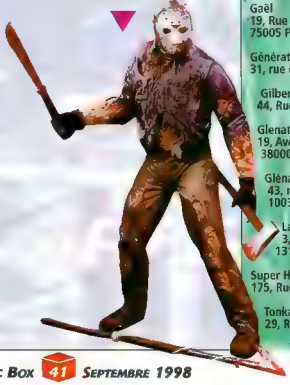
Editeur : *Marvel/Graphitti*
Disponibilité : *Immédiate*
Prix indicatif : *170 Frs env.*

On connaissait le goût de McFarlane pour les monstres dégoulinants, moins son attirance pour les icônes de films d'horreurs. Voici donc devant vos yeux ébahis : Jason de Vendredi 13.

Editeur : *McFarlane Toys*
Disponibilité : *Fin Septembre*
Prix indicatif : *150 Frs env.*

Les deux premières séries des "Famous covers" de Toy Biz (Thor, Dr Doom, Dark Phoenix, et Captain America) étaient déjà disponibles dans les librairies spécialisées et même dans certaines enseignes grand public comme la Fnac. La troisième arrive ce mois-ci : Mr Sinister, Black Widow, Falcon et Daredevil. Elles sont faites de plastique avec des vêtements en tissu.

Editeur : *Marvel/Toy Biz*
Disponibilité : *Immédiate*
Prix indicatif : *150 Frs env.*



Où Trouver ces Objets ?

Voici quelques librairies où vous pouvez trouver votre bonheur et les objets de cette page.

Akira
2 Rue Saint Fiacre - 06000 Nice

Album
67 Bd St Germain - 75005 Paris

Arkham
15, rue Soufflot - 75005 Paris

Astro City NEW
22, Rue Masurel - 59000 Lille

Au Paradoxe Perdu
3,place Gremus - 1201 Genève Suisse

BD Fix
Centre Cial Galion - 73000 Bassens

Bederama
Galerie de L'étape, 26 Rue de L'étape - 51100 Reims

Bouqu'en stock
6, rue de Cordouan
17000 La Rochelle

Comic Book machine
39, rue Carrosserie - 84000 Avignon

Console Club
Centre Commercial Grand Var Est
83130 Lagarde Toulon

Dekoninck
35, Rue de La Croix Nivert
75015 Paris

Dites 33
Galerie Kereon - 29000 Quimper

Excalibulle
12 bis rue de la 2ème DB
29200 Brest

Excalibur
7 Bis Rue de L'ancien Courrier
34000 Montpellier

Gaël
19, Rue Du Cardinal Lemoine
75005 Paris

Génération BD
31, rue de l'Angleterre - 06000 Nice

Gilbert
44, Rue de Maubeuge -75009 Paris

Glénat Grenoble
19, Avenue Alsace-Lorraine
38000 Grenoble

Glénat Lausanne
43, rue du bourg
1003 Lausanne

La Bulle Noire
3, Rue de La Couronne
13100 Aix En Provence

Super Héros
175, Rue St Martin -75003 Paris

Tonkam
29, Rue Keller- 75011 Paris

INITIATIVE COMICS

PAGE RÉALISÉE PAR LISE BENKEMOUN

Que la Force soit avec eux !

© Lucasfilm. Ltd - Topps

Tout bon fan de comics qui a déjà mis les pieds en Belgique connaît la librairie Forbidden Zone. Eh bien pour satisfaire ses clients (et ceux des autres), Cédric et son équipe se décarcassent : du 10 au 30 septembre, ils organisent une exposition Star Wars au troisième étage du magasin. Avec des objets, des planches, des dessins originaux et des jouets consacrés à la plus célèbre trilogie de ce siècle : tout pour satisfaire les nombreux fans des chevaliers Jedi. Enfin, Dave Prowse alias Darth Vader, Jeremy Bulloch, Boba Fett et Peter Mayhew, Chewbacca, les acteurs des films viendront en personne pour dédicacer des photos ou des cartes. Dans la même veine, plusieurs dessinateurs ayant participé à la série comme Vatine, Blanchard, Kennedy, ou Lauffray seront également présents, notamment, le week-end du 19 et 20 septembre pour dédicacer leurs albums et des sérigraphies etc. D'autres surprises avous attendent encore sur place, alors n'hésitez plus et prévoyez de visiter ce plat pays si proche du nôtre.

Forbidden Zone : 25 rue de Tamines, 1060 Bruxelles. Tél : 00 32 2 534 63 67 ou 00 32 2 538 85 78. E-mail : forbid-

SugaR Comga : l'an 2050 est à nos portes !

SugaR Comga ? à première vue, ce n'est pas tout à fait évident de comprendre de quoi il s'agit.
Sous ce nom mystérieux se cache une association de passionnés de BD (Comga signifiant Comics +Manga), pour la plupart des dessinateurs amateurs, qui ont bien l'intention de lancer des albums de comics en français. Présents aux salons de BD à Brest, Landerneau, et Bourg-en-Bresse, ils se préparent actuellement pour Quai des Bulles à Saint Malo. Leurs idées semblent alléchantes : en 2058, le monde a considérablement changé, l'Europe s'est plus ou moins transformée en un territoire aussi géant que bigarré : Ocemalt. Et la situation n'est pas rose ici-bas. Famine, magouilles, méchants de tous bords, violence et racisme, rien ne manque au tableau ! Tant et si bien que la révolution éclate… Cybernétique et néo-médecine font aussi partie du tableau.
Mais pas question de trop vous en dire, trois récits complets se déroulant dans cet esprit sont actuellement en cours de préparation : *Chrome*, *Knight Falls* et *Parfum Cerise*. Sans compter les huit autres projets actuellement en préparation dans cette intéressante fourmillière. Si tout va bien, ces œuvres de plusieurs dessinateurs, parmi lesquels Nathaniel Legendre, président de l'association devraient être publiées l'an prochain. Évidemment, l'argent étant le nerf de la guerre, on ne peut pas encore avancer de date, mais ne doutons pas qu'un éditeur s'intéresse prochainement à leur cas…

SugaR Comga : 20 ,rue Pasteur, 50120 Equeurdreville. Tel : 02 33 93 79 76

Couverture chauffante

En anglais, *back-up* signifie couvrir ou faire marche arrière. Et c'est avec un grand plaisir que grâce à ce sympathique fanzine (fort bien documenté), il est possible de goûter, à nouveau, aux délices des meilleurs moments que les comics ont pu nous offrir. Redécouvrir les vieux comics, vus d'aujourd'hui, en voilà une idée originale !
Le dernier numéro (daté d'avril dernier), avec un long dossier sur Ciro Tota (créateur de l'inoubliable *Photonik*) date un peu, mais nul doute que l'équipe rédactionnelle (qui nous a apporté leur œuvre en personne !) nous gratifiera prochainement d'un nouvel opus de 88 pages (!).

"Back-Up : pour une nouvelle approche des comics" 30 FF en librairies spécialisées.

ALLONS AU CINÉMA

GODZILLA

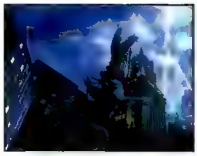
La pompe à fric

"Godzilla ! que savez-vous de l'affaire Monica Lewinsky ?"

L'histoire : Il ne fallait pas faire des essais nucléaires dans le pacifique parce qu'à tous les coups on irradie les lézards du coin et fatalement, ils se transforment en bêtes géantes assoiffées de sang qui ne font rien qu'à casser New york... Le Godzilla, emprunté aux japonais est retors, mais c'est sans compter sur le génial Matthew Broderick (qui avait déjà sauvé le monde du désastre nucléaire dans *War Games*) qui à base de thèses scientifiques trouvées dans les carambars, va nous sauver du saurien géant.

Notre avis : Le jour de l'indépendance est malheureusement arrivé pour Roland Emmerich qui, fort du succès de ses films précédents, avait les mains libres pour nous livrer "son" Godzilla. Un "machin" (je parle bien du film) qui n'apporte rien de nouveau au regard de la version originale japonaise. Truffé d'incohérences, pompant les films de Spielberg avec une rare opiniâtreté (si j'avais fait ça en classe j'aurais été direct chez le proviseur), Roland nous joue un air connu (ahaha !) des gentils scientifiques, des méchants militaires, des politiciens incompétents, et des monstres bêtes. On aurait tort de croire qu'au moins les effets spéciaux sauvent le produit. Si les premières scènes sont impressionnantes, notamment l'arrivée à Manhattan, la suite est digne du jeu sur Playstation. On reste donc navré du résultat car malheureusement je sais qu'en lisant ces lignes vous vous direz : *"Oh j'irai quand même le voir, histoire de me faire une opinion !"*.

<Scooby-Doo>



GODZILLA
de Roland Emmerich (1998)
sortie le 16 septembre 1998.
Cote :

Inutile de voir godzilla si vous avez déjà vu ces scènes...

On retrouve un chalutier dans le désert. (Rencontres du troisième type)	[illegible] (Godzilla)
King Kong s'agrippe à l'Empire State Building après avoir détruit New York (King Kong)	[illegible] s'agrippe à l'Empire State Building après avoir détruit New York (Godzilla)
L'heroine du film pénètre dans une salle remplie d'oeufs géants pour les détruire [illegible]	Les héros du film pénètrent dans Madison Square Garden remplie d'oeufs géants pour les détruire [illegible]
Les vélociraptors veulent manger les humains dans les couloirs du parc. (Jurassic Park)	Les bébés godzilla veulent manger les humains dans les couloirs du stade. (Godzilla)

ALLUMÉS ET DÉBRANCHÉS

A voir ou à fuir...les vidéos de septembre sont là !

MORTAL KOMBAT II
[1997]
de John R. Leonetti
TF1 vidéo
Secam-VF
1h31
Location

Suite inutile pour fans du jeu en mal de Playstation ! Si vous aimez les combats, regardez plutôt la production de Hong-Kong !

MIMIC
[1997]
de G.del Toro
TF1 Vidéo
Secam
VF-1h45
Vente

La mimi(c) Mira Sorvino est empêtrée dans une histoire de créature des égoûts. Vous m'en mettrez un pour le dîner (slurp !)

demandez le programme

le guide des sorties cinéma et vidéo du mois

Batman en vidéo dans "Sub-Zero", Mytho picto les jeux et internet

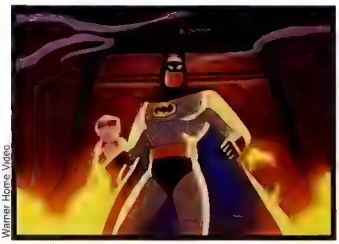
Calamity Jane, vous connaissez ? plus le guide de ce qu'il ne faut pas rater à la télé au mois de septembre

BATMAN : SUB-ZERO

Pas d'été pour le "Caped

L'histoire

Parti s'exiler sur la banquise, Mr Freeze est victime d'un assaut involontaire de militaires américains. Au moment où leur sous-marin fait surface, celui-ci détruit la maison de Freeze et la précieuse capsule cryogénique dans laquelle sa femme est placée. Furieux, il revient à Gotham pour trouver un moyen de la sauver et se heurte à Batman et Robin.



Warner Home Video

Contrairement à ce que pourrait laisser supposer cette image, il ne fait pas très chaud dans Batman : Sub-Zero

Notre avis

Batman contre le fantôme masqué, le précédent long-métrage animé était une incontestable réussite. Les Bat-fans en parlent même comme du seul film de Batman digne de ce nom. Faire aussi bien, voire mieux, tenait donc réellement de la gageure.

Mais en plus de cette considération, il faut bien avouer que *Batman : Sub-zéro* souffre de quelques problèmes intrinsèques.

Primo, il installe Mr Freeze comme vilain principal. L'opportunisme des producteurs est à peine voilé ici, sachant que le dernier opus de Batman version cinéma le mettait aussi en vedette. Une aventure met-

mytho-picto

De rumeurs en rumeurs, les adaptations BD à l'écran provoquent la consternation, l'envie, ou l'attentisme. Mytho-Picto (le photo montage made in Comic Box) va vous permettre de vous faire une idée...

Ben Affleck a déjà un Oscar®. Sera-t-il le nouveau monte en l'air d'Hollywood ? Tous ses sens sont en éveil !

Et si Ben Affleck devenait Spider-Man ?

La rumeur court depuis le début de l'été sur internet : Ben Affleck, le jeune premier qui dégomme les comètes dans *Armageddon* serait en lice pour décrocher le rôle de Peter Parker. Stan Lee a immédiatement démenti, mais la rédaction de Comic Box trouvait l'idée plutôt originale. Nous voulions en avoir le cœur net ! Donnez-nous votre avis sur la question...

Crusader"

BATMAN : SUB-ZERO
de Boyd Kirkland (1998)
sortie : septembre 1998.
Côte :

tant en scène le Joker ou Catwoman, plus populaires, eut sans doute bénéficiéed'un meilleur potentiel.
Segundo, le film se place en dehors de la continuité de la série animée. On nous montre un Batman et un Robin conformes aux deux premières saisons de la série. Ce qui aurait pu être un avantage – rassurer les spectateurs et s'affranchir des contraintes liées aux divers rythmes de diffusion dans différents pays – tourne à l'inconvénient. Dick Grayson a été surexploité en tant que Robin. Ses amours bourgeonnantes avec Batgirl ne font que renforcer le fait que son costume de "boy wonder" ne lui va plus.
Quant à Batman, il est égal à lui-même, sans surprise. Dommage.

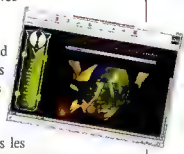
Le graphisme, enfin, nous ramène aussi quelques saisons en arrière. C'est toujours impeccable si ce n'est des intéractions parfois peu esthétiques entre 3D et animation traditionnelle. Mais les fans (comme moi) trouveront toujours un plaisir dans les adaptations de Batman. Après tout, n'est-ce pas le personnage le mieux transposé hors des comics jusqu'ici ?
Alors, ne boudez pas votre plaisir, ajoutez sans complexe ce film à votre collection, histoire de patienter avant que France 3 ne reprenne les plus récentes aventures dominicales de l'homme chauve-souris.

<Fabrice Sapolsky>

CÔTÉ NET

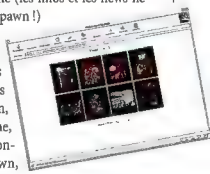
Dossier oblige, voici quelques sites pour mieux connaitre la vie de SPAWN.

http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/8714/



Un bon site de fan avec des rubriques très complètes :
- une sur Todd McFarlane (sa bio, ses récompenses, les points forts de sa carrière) ;
- des fiches sur tous les personnages de l'univers Spawn ;
- une galerie de belles images ;
- des images du film.
(En anglais)

http://www.geocities.com/~spawn.fr/spawn.html



Le premier site francophone sur Spawn fait par nos amis Suisses.
Un seul petit reproche : le site parle un peu trop de lui-même (les infos et les news ne parlent pas de Spawn !)
Par contre, on rencontre dans les autres rubriques des infos sur le film, Todd Mc Farlane, tous les personnages de Spawn, une galerie d'images et des fichiers de bande-son et clips à télécharger.
Donc bonne initiative, ça fait plaisir de voir un site sympathique en français !

http://www.cybermagnet.com/semic/spawn/

Ce site ne contient aucune information, c'est juste une galerie d'images, près d'une cinquantaine. Pour tous les fous de Spawn en mal d'illustrations, voilà de quoi faire : des fonds d'écran, des posters, des T-shirts et autres objets fétiches pour votre collection !

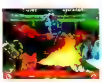
<Carina Rozenfeld>

gaming Box

Toute l'actualité des Super-héros en Pixels

Street Fighter cherche X-Men pour baston du siècle

Capcom, qui avait usé jusqu'au bout son filon Street Fighters, revient avec *X-Men vs street fighter,* une simulation de combat mettant en scène M.Bison et ses acolytes mais, et c'est nouveau, les protégés du professeur Xavier. À l'aide d'un scénario prétexte médité dans les toilettes de l'éditeur japonais *"il y a eu plusieurs disparitions chez les X-Mens et les street fighters. les uns pensent que Magneto en est la cause, les autres Shadowloo et le général Bison."* Capcom tente un dernier coup de collier pour reprendre le leadership d'un genre de jeu qu'il a popularisé : "le frappe le plus fort". Il est dommage d'avoir utilisé l'image de nos mutants préférés comme "faire-valoir".



Super-mal parti

Originellement prévu pour la Nintendo 64, l'homme d'acier atterrira finalement sur Playstation. Et au vu des premières images présentées à l'E3 (le salon américain des éditeurs de jeux), il ne faut pas s'attendre à un Metropolis entièrement en 3D mais plutôt à un amas de Polygones poussifs. Allez les gars ! Encore un effort avant la commercialisation fin 98.

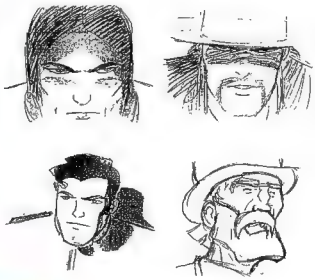
X-Men 3D à l'E3

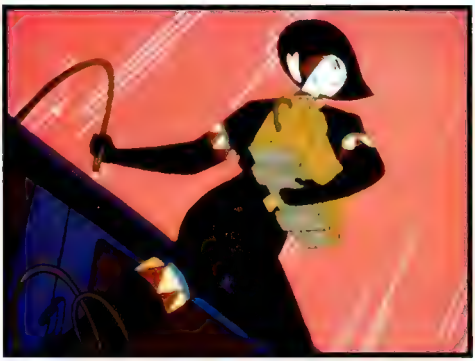
E3 toujours, et Activision qui a présenté *X-Mens fighters.* Terminée seulement à 10 %, cette simulation de combat entièrement en 3D risque de frapper fort. Dix personnages, dont Magneto, Storm, et Mr Sinister, vont se taper dessus grâce à 50 coups chacun (ce qui fait beaucoup de bleus en perspective). Et devinez quoi, c'est encore pour la PSX.

Indiana chasse Lara

L'archéologue le plus célèbre du monde s'était fait piqué la vedette des fouilles par la sensuelle Lara Croft qui avait envahi les PC (et bientôt Macs). Mais Indy est de retour, puisque Lucas Arts annonce la sortie pour 1999 de "*Indiana Jones & The infernal Machine*". On ne sait pas grand chose sur le jeu, sauf qu'il y sera question de tour de Babel, de portes dimensionnelles, et de pyramides Aztèques. Le tout pour PC (carte 3D nécessaire).

Calamity Jane chapeau bas !





Calamity Jane : une cavalière qui en a !

Première originalité : l'idée est française, la fabrication en grande partie également, et pourtant, ce dessin animé a d'abord été diffusé par une chaîne américaine : Warner Bros Kid et avec un franc succès. Le voilà donc qui déboule en France le samedi sur Canal, et en clair s'il vous plaît, avec un générique genre *Les Mystères de l'Ouest*. Reine de la prairie, cowgirl solitaire et sexy malgré la crasse des chevauchées, éprise de justice, Calamity Jane défend la veuve et l'orphelin. Proche de l'armée pour laquelle elle joue les éclaireurs, comme des Comanches qui l'ont adoptée, soufflés par son courage et son entêtement, elle sert souvent d'intermédiaire entre eux et évite des conflits stupides typiquement masculins. Pour le fun ou pour l'argent, elle n'hésite pas à régler leur compte à tous les vilains du Far-West. Rapide au fouet, les cheveux au vent cachant ses beaux yeux verts, elle a un look masculin-féminin proprement excellent. D'ailleurs, les traits des autres personnages sont eux aussi à la hauteur. Nos préférés : Joe Presto, un vieux bougon qui obéit au doigt et à l'œil à Calamity et ne la quitte pas d'une semelle ; Wild Bill Hickok, joueur de poker, tireur d'élite, éclaireur, gentleman arnaqueur etc., et peut-être chéri de Calamity au fil du temps… ; Quannah Parker, guerrier indien et frère de sang de Calamity, fier et courageux comme il se doit ; le Lieutenant John O'Rourke, beau gosse, taillé pour la bravoure, un peu fonctionnaire mais bon c'est le métier. Enfin, pas de western sans bandit : Bill Doolin, le vrai méchant du coin est psychopathe juste à point, et ses sbires sont des brutes ! Seul petit bémol : la voix française de Calamity, un peu trop masculine, n'est pas très agréable. Heureusement, des dialogues au poil du genre "Calamity tu es pire qu'une rage de dents ! Merci du compliment". Pan ! font le charme de cette série à ne pas manquer. Et pour nos nombreux lecteurs connectés qui deviendraient accros à Calamity, le site internet existe déjà, *http://www.calamityjane.com*, pour discuter avec les personnages, boire un verre au saloon et visiter le camp des Indiens (attention, l'application Shockwave est nécessaire)

Tant d'esprit d'initiative et de sens du cartoon dans notre beau pays, ça se fête, non ?

"Cala" avec Bill...

<Lise Benkemoun>

Canal Plus. La légende de Calamity Jane. Tous les samedis à 18h30 en clair à partir du 12 septembre. 13 épisodes de 24 mn.

Du nouveau chez Cleo

Ouf ! L'été est fini et avec lui les interminables rediffusions et autres daubes télévisuelles. Voici enfin du nouveau dans le domaine de l'animation. C'est sur la chaîne cryptée que ça se passe, dans C+ Cleo, une émission prévue tous les mercredis à 16h00 à partir du 2 septembre, et qui parlera de cartoons, de cyber, de jeux vidéo etc. Au programme, cinq dessins animés parmi lesquels *Invasion America*, l'un des derniers bébés de Steven Spielberg. A ses côtés comme producteur exécutif de la série, on trouve Harve Bennett, un nom que les fans de science-fiction connaissent bien puisqu'il a produit Star Trek II, III , IV et V !

L'histoire d'*Invasion America* se passe entre les Etats-Unis et l'espace puisque le héros, David Carter, 17 ans, est mi-Terrien mi-Tyrusien, et fils du roi de Tyrus de surcroît. Son illustre père Cale Oosha a dû retourner en catastrophe sur sa planète alors que David était petit, pour combattre son propre oncle, Le Dargit et éviter l'invasion de la Terre. Il a donc laissé son fils sur la planète bleue en compagnie de sa maman Rita, et de son mentor, Rafe. Mais leurs ennemis les guettent… Sur le plan visuel, ce dessin animé est assez réussi, même si comme toujours, malheureusement, on voit trop la différence entre les séquences avec effets numériques et les autres. Le scénar' se tient bien, et si le premier épisode n'est pas fabuleux, par la suite, on se laisse prendre par l'histoire. On dit que ça s'adresse aux adultes, il y a bien quelques scènes effrayantes, mais avec ce qu'on voit normalement à la TV, nous pensons que dès 10 ans c'est jouable ! Et c'est bien.

<L.B>

Canal Plus. Invasion America. Tous les mercredis à 16h00 dès le 2 septembre. 13 épisodes de 26 minutes.

Batman returns…

Fans de Batman réjouissez vous, Cartoon Network reprend la diffusion de la série animée à l'épisode numéro 1, à vos magnétoscopes ! On ne vous dira jamais assez tout le bien qu'on pense de cette série, largement au-dessus des films du point de vue du graphisme et des scenarios. Batman y livre d'intéressants combats contre des ennemis crédibles. Bruce Wayne est beau, Alfred plein d'humour, etc. Au passage, vous pouvez même commander des images chez Panini pour rester dans l'ambiance.

Cartoon Network. Tous les jours de la semaine à 19h00, le week-end à 9h30 et 20h.

Ce mois-ci dans la lucarne

Disney Channel

Sous-titrée "Les anges de la nuit", cette série met en scène des créatures mythiques en pierre, qui étaient jadis chargées de défendre contre les Vikings un château en Ecosse. Malheureusement, un beau jour, le château est quand même passé aux mains de ses ennemis. Punies pour leurs défaillance, les Gargoyles seront donc condamnées au sommeil éternel. Mais elles seront miraculeusement réactivées lors d'une attaque contre la Xanacorp, un gratte-ciel sur le toit duquel le château a été transfère par son nouveau propriétaire David Xanatos. Et là, elles répreneent du poil de la bête…

Du lundi au vendredi à 17h05.

Mission Hockey

On connaissait déjà Les Cochons dans l'Espace, série culte du Muppet Show, il existe maintenant les canards dans l'espace. Mi-humains, mi-canards, ils sont six, prêts à tout pour sauver la Terre des attaques de Lord Dragaunus, un super-vilain. Fans de hockey sur glace réjouissez-vous, c'est la première fois que ce sport est autant à l'honneur dans un dessin animé !
Comique.
Du lundi au vendredi à 16h35.

TF1

Hercule

Même le dossier de presse le dit : Hercule c'est un peu le Superman de l'Antiquité. Et il est toujours prêt à défendre les honnêtes gens contre la racaille scélérate qui peuple la Terre. Kevin Sorbo, le héros de Kull le conquérant retrouve le costume du fils de Zeus pour la quatrième saison de cette série (22 nouveaux épisodes) produite par un as du film d'action : Sam Raimi (avec son complice Rob Tapert). Cascades en tous genres et batailles spectaculaires devraient être au programme de cette nouvelle livraison d'épisodes. Après les cours ou le boulot, ça défoule !
Tous les samedis à 17h10.

GUIDE DE LECTURE

TOUS LES COMICS D'AOÛT

la BD du mois

StormWatch

Collection Image#8 [Semic]

Les lecteurs français ont découvert la série du britannique Warren Ellis dans les pages du magazine Nova (#228-231). Son côté cru et violent avait ses fans comme ses détracteurs. La série s'est arrêtée au numéro 50, mais est rapidement repartie sur de nouvelles bases.
StormWatch, la super-équipe au service de l'ONU, revient donc avec (toujours) Warren Ellis au scénario et un petit nouveau, Oscar Jimenez au dessin. Semic nous propose les épisodes #1 à 3. Du succès de l'album dépendra une éventuelle publication de l'ensemble de la série.
Ames sensibles, s'abstenir.

Ce guide a pour utilité de vous présenter tout (ou presque tout) ce que l'on peut lire dans les kiosques. A vous ensuite de faire vos choix, sachant que nos appréciations sont exclusivement subjectives (eh oui!).

Haro sur la lecture ...

Bioman (beurk!) | Mégaman (ooh!) | Superman (aaah!)

MARVEL FRANCE

FANTASTIC FOUR 7

Les Quatre Fantastiques rencontrent Wolverine pour la "première fois". Exit Rob Liefeld : James Robinson et Joe Bennett nous dévoilent enfin les nouvelles origines de Captain America.
52 pages•23 FF

GÉNÉRATION X 5

C'est le 25ème numéro de la série US et pour fêter cet événement, on découvre un traître au sein de l'équipe. Black Tom Cassidy est aussi de retour pour cet anniversaire. Par Bachalo, Lobdell et Bennett. ***52 pages•23 FF***

IRON MAN 7

Affrontement terrible entre les Vengeurs et la Légion de la Mort. C'est aussi le dernier épisode signé par Rob Liefeld, Jeph Loeb et Ian Churchill. Iron Man, va lui prendre un nouveau départ. Le tout est orchestré par Jim Lee, Whilce Portacio, Scott Lobdell, Jeph Loeb et Ryan Benjamin (rien que ça !).
52 pages•23 FF

MARVEL 20

Flashback pour Wolverine, en vedette ce mois-ci. On le retrouve à l'époque où il jouait les agents secrets pour manger à sa faim. Par John Ostrander et Leonardo Manco.Avec aussi les aventures de Daredevil et de Spider-Man qui ici se fait piquer le beau rôle par le Lezard. ***100 pages•24 FF***

MARVEL SELECT 7

Ce mois-ci, 40 pages pour le premier annual de Ka-Zar (la purge !), prélude à une nouvelle série de Brian Vaughan et Walter McDaniel. Un épisode important pour le Silver Surfer qui va affronter le Maître des Maléfices, le beau-père d'Alicia. De son côté, Elektra qui se démène contre l'Architecte, doit en plus se taper Razofist. Par Milligan et Deodato. ***100 pages•24 FF***

SPIDER-MAN 20

Mesdames et Messieurs, ce mois-ci, Spidey recontre… X-Man ! Aussi, un petit défilé de mode où vous pourrez admirer toute une brochette de super-méchants, avec entre autres, Caméléon, Jack O'Lantern et Kraven.***100 pages•24 FF***

X-MEN 20

Avec X-Man#25 et en cadeau d'anniversaire, les auteurs révélent les secrets de la "résurrection" de Madelyne Pryor. . Plus, du dépaysement pour les X-Men avec deux épisodes dans lesquels ils vont affronter le Caïd en Chine et la Phalanx loin dans l'espace inter-sidéral.
100 pages•24 FF

WOLVERINE 57

Marrow réapparaît dans ce numéro avec Cable. A-t-elle vraiment été tuée il y a des mois de cela ? Ah ah ! Wolvie (encore lui, il est jamais fatigué!) doit de son côté affronter un mystérieux individu dessiné par Anthony Winn dans son dernier épisode.
52 pages•23 FF

SPIDER-MAN EXTRA 10

Vous pensiez tout savoir sur la saga du clone grâce à Comic Box #1, et bien voici encore des surprises. Les origines de Carrion, le retour de Calypso et de DK.
100 pages•22 FF

HULK 39

Hulk est devenu le (mal)heureux propriétaire d'une île et le bonheur pourrait être total si ce n'était ce léger détail : lui-même !

52 pages•23 FF

MARVEL TOP 8

Hobgoblin Lives, la mini-série écrite par Roger Stern, apporte la réponse à cette question angoissante : qui est le vrai Super-Bouffon ? Bigre, vivement la solution !

68 pages•29 FF

X-FORCE 36

Clash brutal entre Risque et Warpath. C'est terrible. On retrouve aussi Dani Moonstar, Sledge, un nouveau venu et les antipathiques Blob et Mimic.

52 pages•23 FF

X-MEN EXTRA 10

Les ex-Nouveaux Mutants se réunissent pour libérer les frères de Karma du joug de Spirale et Vipère. Une mini-série rafraîchissante pleine de nostalgie.

52 pages•22 FF

SEMIC EDITIONS

ASCENSION 2

Ce mois-ci, les fans auront le bonheur de découvrir le #0 de leur série, joint à la revue. Ils connaîtront aussi la suite des aventures de Lucien et Andromeda, toujours à la recherche des pages manquantes de la formule de Voidvodul…

52 pages•28 FF+ #0 gratuit

STORMWATCH
COLLECTION IMAGE 8

Avec les trois premiers épisodes de la seconde série de Stormwatch, (voir la colonne *BD du mois*). Et ça commence fort : un enlèvement, de la castagne et des armes bactériologiques ! Ça arrache !

64 pages•29 FF

SPAWN 29

Militaire de carrière et spécialiste du conquérant Gengis Kahn, le Major Forsberg est enlevé par Jason Wynn. Il semblerait que ce dernier soit habité par l'esprit de Kahn… *52 pages•24 FF*

WITCHBLADE 12

Cynthia, l'ex-petite amie de Jake est venue à New York. Ça ne lui a pas porté chance puisqu'elle s'est fait tuer. Sara Pezzini enquête sur cette mort étrange. En l'absence de Mike Turner, c'est un peu le chaos côté graphisme. *52 pages•24 FF*

SPAWN HS 4

"Curse of the Spawn" épisodes 9, 10 et 11 fait la part belle à Angela, ici prisionnière et qui a donc beaucoup de temps pour se rappeler ses vies antérieures. Elle leur trouve une étrange similitude : au moment de mourir, elle "voit" un certain Deurges, qui serait son père… *64 pages•28 FF*

DARKNESS 7

Jackie face à Sonatine ('nuff said!). Ce dernier lui met une râclée, avant d'être arrêté par Wenders. Suspense garanti. Du grand Silvestri! *52 pages•24 FF*

JLA 3

Lex Luthor va-t-il réussir à détruire le satellite de la League ? Pourquoi le Joker est-il retrouvé prisonnier ? Morisson, Porter et Dell assurent le suspens en maîtres. *52 pages•24 FF*

DIVINE RIGHT 3

Si tout est prêt à temps (et que Jim Lee a livré ses planches à l'heure), DR#3 arrivera en France à la fin du mois. Max y partira à la recherche de sa girlfriend enlevée par le Cardinal Lazarus. *52 pages•24 FF*

GÉNÉRATION COMICS

THE COVEN 2

La première saga s'achève ici sur l'affrontement terrible entre les Coven et le Pentad. En prime, des révélations sur le vampire Fantom. Par Jeph Loeb et Ian Churchill.

52 pages•23FF

JUDGMENT DAY 1

Chez les Youngblood c'est le drame : un membre de l'équipe est assassiné par un de ses propres coéquipiers. C'est sur ce terrible événement que débute la mini-série réinventant le Awesome universe. On retrouve à l'occasion Glory, les Alliés, John Prophet, les New Men, Suprême et Maximage dessinés par plusieurs grands comme Stephen Platt, Dan Jurgens et Rob Liefeld, sur un script d'Alan Moore.

84 pages•30 FF

GODZILLA

Voici, à l'occasion de la sortie du film un spécial Godzilla. Un album des aventures inutiles publiées chez Dark Horse. Godzilla y affrontera d'autres monstres préhistoriques, des hommes au cours de batailles terribles. Size does Matter ! Quality don't !

84 pages•30 FF

Dr Psycho

Mariage, attention danger

Les super-héros se méfient en général du mariage. Comment, sinon, expliquer que Superman a mis près de 60 ans, à raison de 4 séries par mois, pour épouser Loïs Lane ?

Dans *Action Comics* #149 (octobre 1950), les choses prennent même une dimension hallucinante : Lois, en fouillant dans le passé culturel de Superman, découvre comment les kryptoniennes font formellement la cour aux kryptoniens. Avec cette connaissance, elle entend bien forcer le héros à l'épouser tandis que celui-ci est bien embêté, alors qu'il est pourtant amoureux de Lane et que la logique voudrait qu'il se réjouisse d'un tel mariage. Pourtant le héros, terrifié, va passer tout l'épisode à essayer de déjouer ce plan. Vous, je ne sais pas, mais moi si Terry Hatcher, la Lane télévisuelle de "Lois & Clark" voulait m'obliger à l'épouser, je ne m'enfuirais pas dans l'autre direction ! Le benêt de Krypton, lui, mettra 60 ans à s'apercevoir que les femmes ne mordent pas ! En fait, c'est un propos sous-entendu de manière régulière dans les comics : "la femme, grande castratrice devant l'Eternel, essayera par tous les moyens de piéger l'homme dans une union où il perdra toute indépendance". Ce danger supposé est exprimé de différentes manières : par exemple, dès *All-Star Comics* #13 (Octobre 1942), Wonder Woman, au sein de la JSA, fait un détour par la planète Vénus. Là, les Vénusiennes ont une étrange conception du mariage : ailées, elles se contentent de s'envoler dans les airs quand elles sont en désaccord, en attendant que leurs maris, non-ailés, leur demande pardon (de manière induite, elles les privent donc de toute sexualité). Et savez-vous ce que Wonder Woman dit à ces extra-terrestres ? "Quelle merveilleuse manière de remettre les hommes à leur place". Voilà carrément la super-héroïne qui cautionne le chantage sexuel !!! On imagine quelle idée du mariage pouvait se faire à l'époque un jeune lecteur de comics…

Une illustration frappante de cette logique peut être trouvée avec la Légion des Super-Héros, une sorte de troupe de boy-scouts futuristes, dont les aventures se déroulent vers la fin du troisième millénaire. Une des règles de la Légion est bizarrement que ses membres n'ont pas le droit de se marier. Toujours est-il que plusieurs épisodes du groupe, parus dans les années 60/70, soulignent que ces "légionnaires" de l'avenir ne peuvent se marier, sous peine de se voir interdire de continuer leur carrière super-héroïque. Dans *Adventure Comics* #337 (Oct. 1965), quatre membres (soient deux couples : Saturn Girl/Lightning Lad et Shadow Lass/Ultra Boy) sont exclus de la Légion pour avoir laissé leurs relations amoureuses interférer sur leurs devoirs héroïques. Déçus, les deux couples ne tardent pas à se marier tandis que de dangereux extraterrestres se félicitent de cette nouvelle : avec 4 membres en moins, la Légion sera affaiblie. Mais vers la fin de l'épisode, on apprend que les supposés mariages étaient en fait des simulacres : les couples, avec la complicité de leurs camarades ont seulement fait semblant de se marier pour débusquer l'ennemi. Une fois la menace vaincue, les quatre héros sont bien entendu réintégrés d'office dans l'équipe mais ne peuvent cependant réprimer des regrets que leur mariage n'ait pas été réel. Or, s'ils regrettent tant de ne pas s'être mariés pour de bon, qu'est-ce qui les en empêche ? Sans doute le fait que s'ils franchissent le pas, ils ne pourront plus, par extension, être des super-héros. Dans *Strange Adventures* #12 (septembre 1951), le super-héros Captain Comet a d'ailleurs carrément cette réflexion : "Je dois laisser les filles en dehors de mon esprit et me concentrer pour toujours sur mon principal but dans la vie : l'avancement de la science !". Si l'on en croit ce raisonnement, toute relation avec une femme ne serait donc qu'un frein dans le cadre de sa propre quête d'intelligence.

Ce fonctionnement "anti-union" démontre bien que le mariage, en tant qu'officialisation du rapport sexuel, était alors perçu dans le milieu super-héroïque comme l'acte ultime qui symbolise le passage de l'enfant à l'adulte. Une fois devenu "adulte", le personnage ne pouvait plus participer aux jeux de l'enfance et prenait en quelque sorte sa "retraite", devenu "vieux" par rapport aux standards des lecteurs et des super-héros eux-mêmes. Si depuis les années 60 quelques mariages eurent finalement lieu, la Légion conserva longtemps son aversion pour le mariage et témoigna ainsi, dans toute sa naïveté, que le super-héros est principalement modelé par les règles de l'enfance ou, tout au plus, de l'adolescence.

<Xavier Fournier>

Le Meilleur de la BD U.S.

n°29 - mensuel

n°2 à n°0 - bimestriel

n°3 - bimestriel

n°17 - bimestriel

n°1 - Darkness hors série n°1

n°1 - à paraître cet automne

n°3 - Spawn hors série n°4

Planète Comics n°6

n°11 - bimestriel

n°12 - bimestriel

n°1 - à paraître cet automne

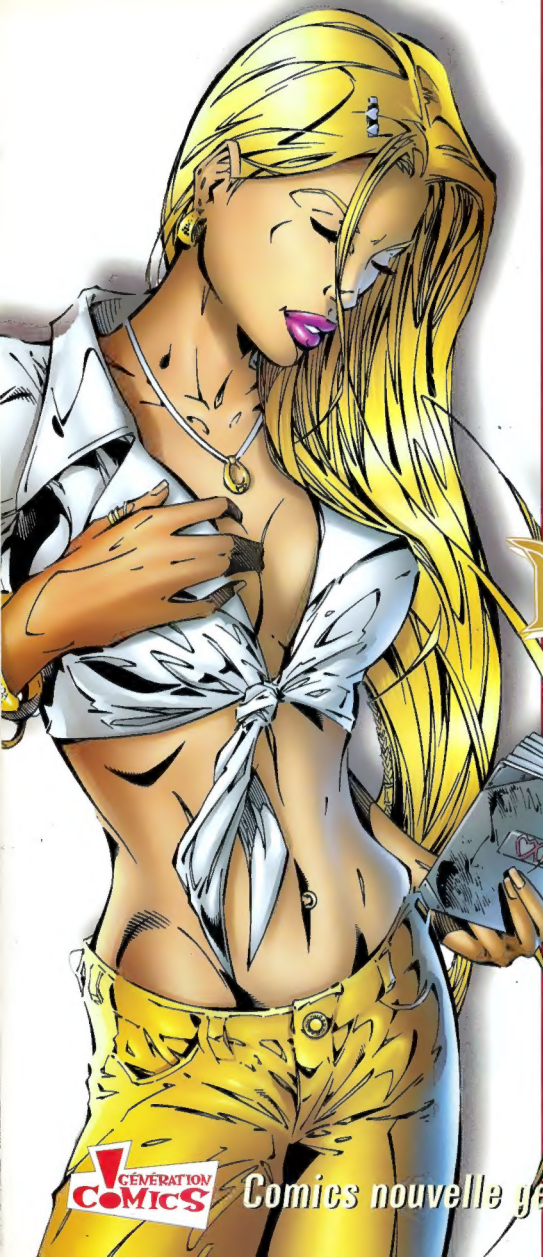
n°3 - bimestriel

n°7 - bimestriel

semic EDITIONS

26 Rue de la Gare - CP 523 69257 Lyon Cedex 09 - Tél : 04 72 19 86 00

Tous les mois en kiosque



Nom :
Ariel Lynn Chylde

Âge :
17 ans

Yeux :
bleus

Cheveux :
blonds

Taille :
1,78 m

Domicile :
1707 Highrock Court,
Salem, GA 30459

DARKCHYLDE

Le royaume des cauchemars

Sortie du n° 1
en octobre.

M 5702-3-25,00 F

GÉNÉRATION COMICS
Comics nouvelle génération